电子游戏机攻关秘诀

（使用与检修）



江苏科学技术出版社

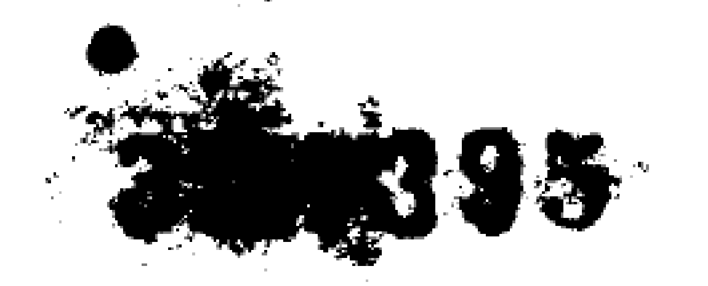
封面设计：恽　慧



电子游戏机攻关秘诀

姜立中　编著

江 苏 科 学 技 术 出 版 社



（苏）新登字第00[illegible]号

电子游戏机攻关秘诀

姜立中　编著

出版发行：江苏科学技术出版社

经　　销：江苏省新华书店

印　　刷：南京7214工厂

开本 787×1092 毫米　1/32　印张 8.5　插页 1　字数 180，400

1992年1月第1版　　1992年1月第1次印刷

印数 1—17，000 册

ISBN　7—5345—1280—8

Z・192　定价：3. 70元

责任编辑　许顺生

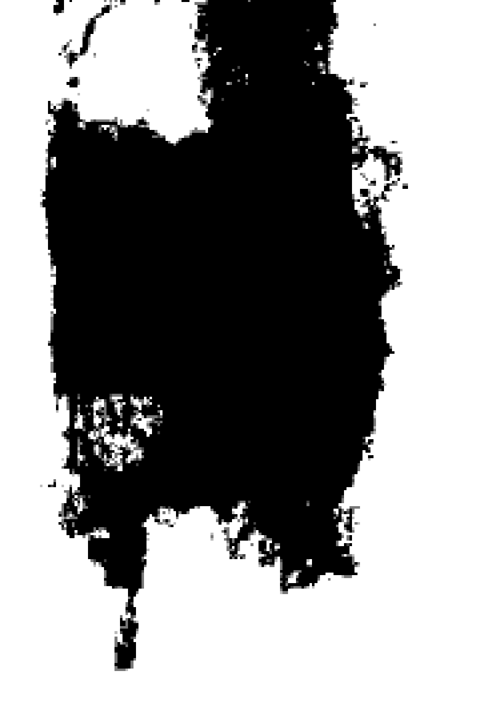
我社图书如有印装质量问题，可随时向承印厂调换。

内 容 简 介

本书介绍以任天堂游戏机为主的各种游戏节目卡的故事内容和攻略方法，并通过150余种游戏攻关秘诀的介绍，读者将能利用游戏机顺利地进行各种游戏。

最后部分介绍了任天堂游戏机的基本原理、使用方法和常见故障的检修。

本书适用于广大游戏爱好者及游戏机修理人员。



出版说明

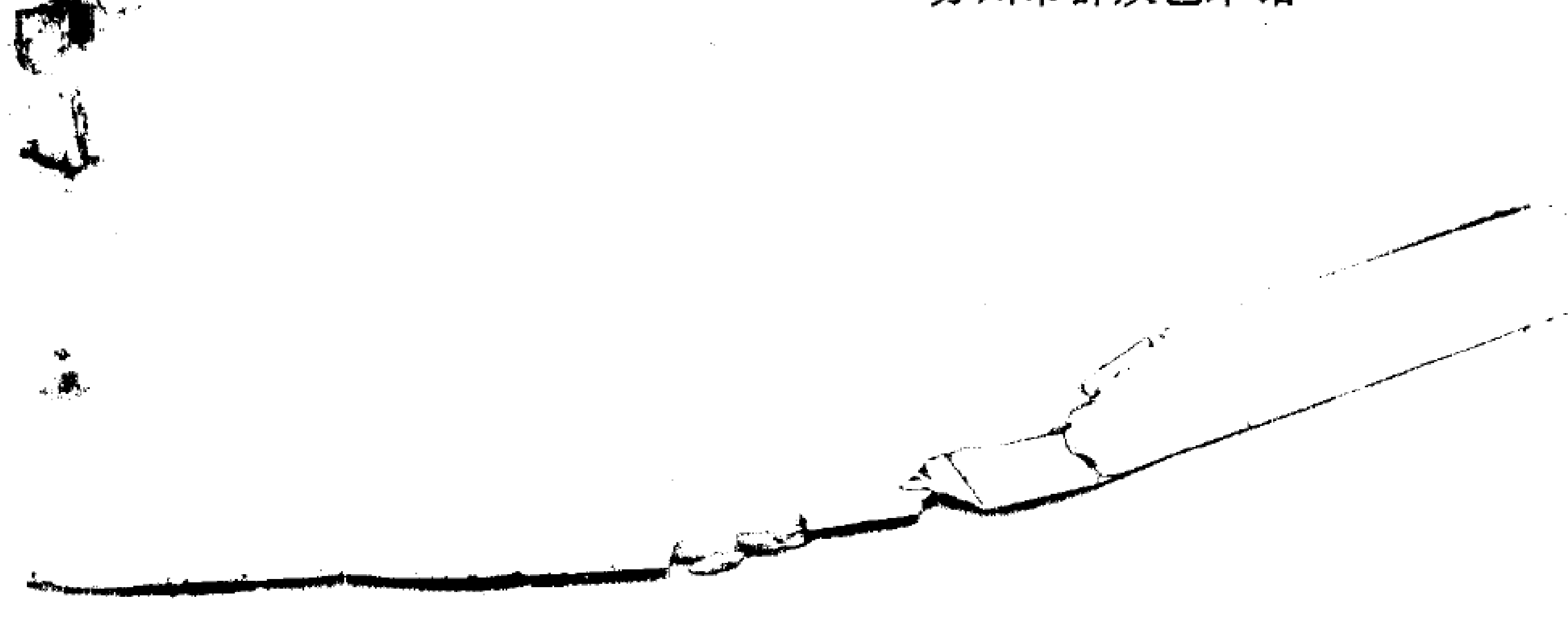
电子游戏是一种现代化的娱乐活动，它对于丰富群众文化生活，开发青少年的智力提供了条件。因此，我们确定选题、拟订提纲、规划内容，约请姜立中同志，编了本书。

电子游戏机作为群众娱乐的工具，对丰富业余生活有益，但也有一些人，尤其是青少年，过份迷恋这项游戏，超度耗费精力，难免影响身体与学习，故而我们在编写本书时，较着重游戏的攻略诀窍，以期做到在不减弱游戏者兴致的前提下，节省些游戏时间和精力。

鉴于电子游戏是新兴游戏项目，国内尚未出过这类书籍，缺少资料，我们尝试编写的这本书，一定会有许多不足之处，敬希行家和广大读者指正。

本书由卢群同志主审并作部分修改。在编写过程中，曾得到吴加昌、叶威等有关同志的帮助，特此致谢。

苏州市群众艺术馆



目　录

1 家用电子游戏机

2 游戏节目内容及游戏方法

3 任天堂电子游戏机整机原理及常见故障检修

4 电子游戏机功能开发设备

5 电子游戏机英汉名词对照表

1
家用电子游戏机

一、概　　述

电子游戏是伴随着微电子技术和微型计算机技术的发展而逐渐兴起，并成为一门新兴的行业。由于大规模集成电路的发展和彩色电视技术的使用，现代电子游戏机的功能逐渐增强而价格却不断降低，它已经从公共娱乐场所进入了普通家庭。

利用电子游戏机可以进行球类、棋类、赛车、打猎、救援以及反侵略战斗类等各式各样、丰富多采的游戏，可以单人玩也可多人玩，通过彩色电视机屏幕上出现的逼真的彩色画面和动听诱人的音响，加上游戏者参与的准确的判断和敏捷快速的操纵，展开趣味性特强、引人入胜的故事情节。配合游戏机（硬件）不断编制出种类繁多、变化无穷的节目卡（软件），使游戏者久玩也不会感到乏味，游戏节目的复杂多变，所涉及的知识面之广，不光吸引了广大的青少年为之陶醉，也使成年人感到兴趣，游戏者年龄跨度之大，是一些传统玩具所不可比拟的。

二、电子游戏机的种类

随着人们生活水平的提高，家用电器产品的购置已经成为家庭现代化的象征。许多生活用家用电器，如冰箱、电风扇、洗衣机甚至家用空调机不断进入寻常百姓家；彩色电视机、录像机、音响设备为许多家庭增添了不少乐趣，开阔了视野；现在许多家庭的兴趣开始转向娱乐和学习方面，如电子琴、家用电脑和家用电子游戏机。

电子游戏机自从问世后，随着技术的发展不断升级换代，品种繁多，以下是它的大致分类：

除了大型立式或卧式电子游戏机外，进入家庭的电子游戏机以袖珍式液晶（LCD）显示、发光二极管（LED）显示的游戏机和电视游戏机两大类为主。

液晶显示和发光二极管显示的游戏机体积小，便于随身携带，特别在旅行途中，更可消除疲劳，增添情趣，有些液晶显示游戏机还能提供电子闹钟的功能，更是一机多用。这种游戏机虽然耗电省、价格低廉，但节目单调，变化较少，常是低龄少年儿童的消遣玩物。

家用电视游戏机是利用电视机屏幕作为显示装置的电子游戏机，它的发展特别快，至今已经历了四代的发展。

以下对这四代电视游戏机分别作一些简单介绍：

(一)第一代电视游戏机

第一代电视游戏机是以固定的4～6种游戏内容的球类和射击类游戏机，它是由单片专用集成电路组装而成的游戏

机，如美国通用仪器公司生产的 AY—3—8500 系列电路，在它的内部固化有四种球类(练习球、乒乓球、网球和足球)和两种射击游戏程序，用它装成的游戏机功能框图如图 1 所示，虚线内为集成电路部分。这种游戏机只能产生单色的图像，可在黑白电视机屏幕上显示各类游戏的球门、边界，并显示球和球拍的运动状态，球拍由两名游戏者分别操纵进行对打，在球碰到边界、球碰到球拍和球进球门时，喇叭中有不同音调的声音发出，以示区别，同时屏幕上还显示双方比分的变化情况，最后决定胜负。通过连接在电路中的开关可以选择游戏节目的内容，选择发球角度、反弹角度、球的运动速度和球拍长度。可以单人玩也可双人玩，游戏难度随着球的速度增加和球拍变短而增加。由于外围配置很简单，可以自制，利用一块 AY—3—8500 集成电路组装，配以黑白电视机就可进行游戏，它是简单而经济的一种游戏机(如图 1)。

另外，利用 AY—3—8600、8700 和 8900 系列的专用集成电路还可构成更复杂的黑白和彩色屏幕显示的游戏节目。

(二)第二代电视游戏机

第二代电视游戏机是以美国生产的雅达利(ATARI) 2600 型为代表的游戏机，它利用 APPLE(苹果)型微型计算机在游戏上的应用，采用大规模专用集成电路，使整机的成本降低到普通家庭可以接受的程度，它的游戏节目较简单，但可以更换节目卡，在 1983 年前流行一时。

雅达利 2600 型游戏机使用 6500 系列 8 位微处理器，为了降低成本，在发展初期尽量减少存储器的容量，因为存储器在硬件中所占比例较大，存储器包括只读存储器 ROM 和随

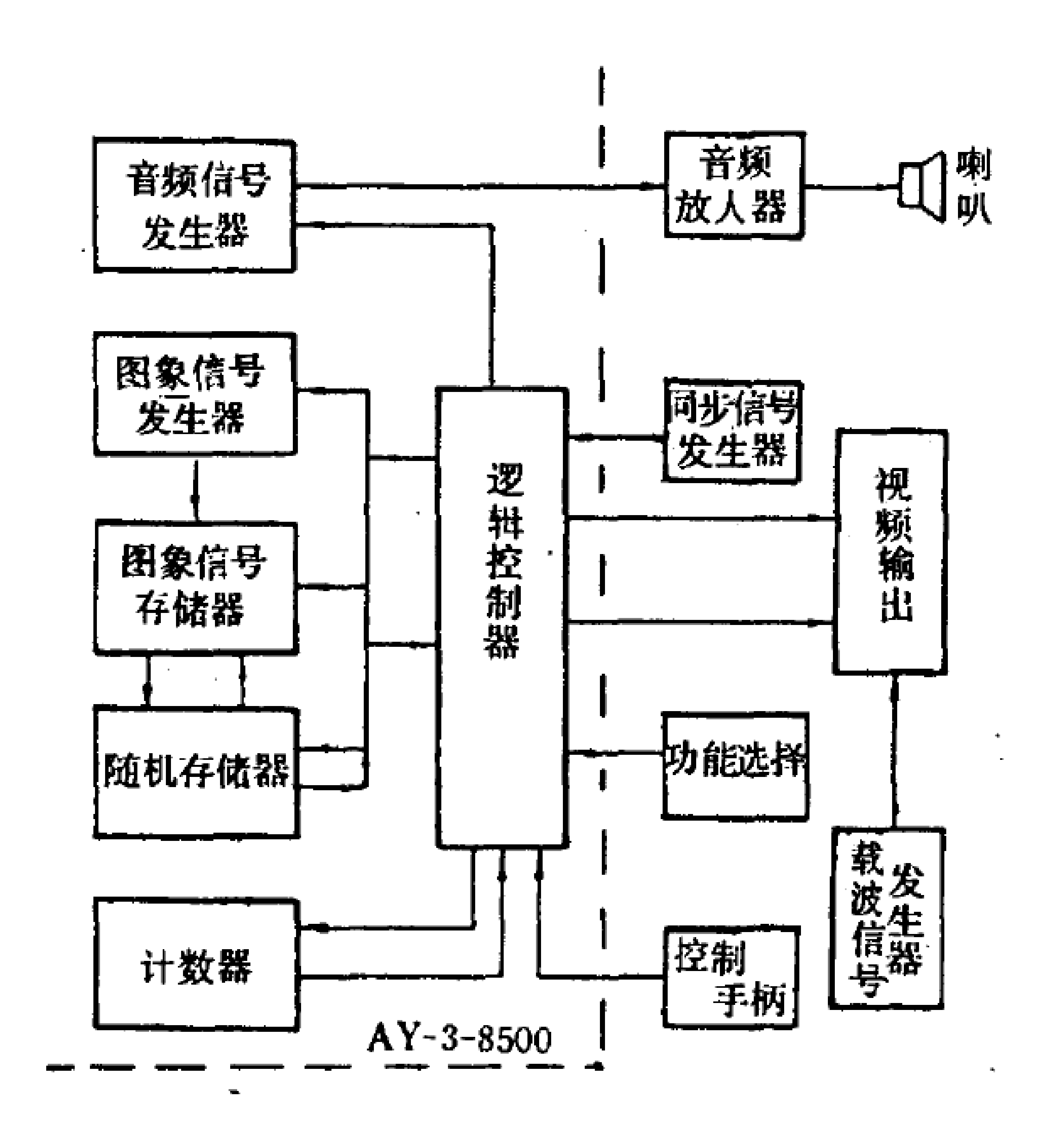


图 1　AY—3—8500 游戏机功能框图

机存储器 RAM，容量以 K 数为单位，1K 是 1024 个二进制数码或字节。如雅达利游戏机仅 4K 容量，但是存储器容量的减少，屏幕显示的图像缺乏层次，形象粗糙单调，游戏时的趣味性不够，与大型游戏机和后来推出的任天堂类游戏机相比是难以竞争的，现已属于淘汰的机型。

与雅达利 2600 型游戏机属同一类型的电视游戏机还有阿罗士、皇冠、溢龙和汉龙等型号。

(三)第三代电视游戏机

第三代电视游戏机是以1983年日本任天堂(NITENDO)公司推出的任天堂电视游戏机为代表的机型。

随着超大规模集成电路的制造技术不断发展，存储器的容量成倍增加，而价格却大幅度下降，任天堂游戏机便应运而生，我们可以利用高容量的存储器编制更加复杂多变、反应速度更快、更富于娱乐性、刺激性更强的游戏节目，任天堂游戏机的节目卡容量最小为24K，最大的节目卡容量已超过4M(1M＝1000K)。

任天堂游戏机虽然仍是6500系列8位微处理器，但除了中央处理器(CPU)外，采用了专用的视频处理器(PPU)，所以处理图像和动画的能力大大增强。它的图像分辨力为256×240，有52种颜色，最大动画点阵为8×16，可有64个角色，背景画面可以卷动，能产生两组矩形波、一组三角波和一组噪声，混合成复杂多变的音响效果。这些功能超过一般的微型计算机，并接近大型电视游戏机的水平，而大型游戏机的节目更换困难。

专为任天堂系列游戏机编制的节目卡已有千余种，在国内也能见到数百种，而且游戏节目的容量大，引人入胜。因此这类游戏机生命力较强，1983～1989年一直畅销不衰，是当今家庭用游戏机的主流。

由于原装任天堂游戏机的输出信号是与美国、日本的彩色电视制式(NTSC)相配合，我国和香港地区的彩色电视制式为PAL制，所以原装任天堂游戏机不能直接使用在我国的彩色电视机上，国内销售的任天堂系列游戏机大都是香港、台湾

制造、改装和国内组装的，适合我国的彩色电视制式。这类产品还有：小天才、胜天、庞天、智力宝、家家乐和 616 型等机型，它们的结构原理基本一致，节目卡绝大多数能互相通用。原理方框图如图 2 所示。

（四）第四代电视游戏机

第四代电视游戏机是 1987 年日本电气公司（NEC）推出的“PC ENGINE”型新一代的电视游戏机，它采用 16 位微型计算机系统，性能与大型游戏机不相上下，自从上市以来销售量一直看好，与其配套的软件（节目卡）生产厂家不断增加，是任天堂机的有力竞争对手。

与“PC ENGINE”机同属 16 位微机系统的电视游戏机还有“世嘉”（SEGA）公司的“世嘉”“MEGA—DRIVE”型和“SNK”公司的“NEO GEO”型等多种型号。它们采用莫托洛拉公司生产的 MC68000 微处理器和 Z80A 作 CPU，其中 Z80A 专门作为数字采样音源、模拟立体声等发声用。整机性能比“PC ENGINE”机更好，它们分别在 1988 年底和 1990 年初出现在市场上。

（五）国外游戏机的最新发展

目前国内游戏机市场基本上是任天堂的一统天下，它以低廉的价格和丰富的软件（节目卡）支持，吸引着广大的游戏者。但在国外，不断拥入市场的新一代游戏机迅速占领市场，可以预测，不久新一代的游戏机也会在国内市场上出现。下面介绍其发展情况。

1. 任天堂游戏机的改进

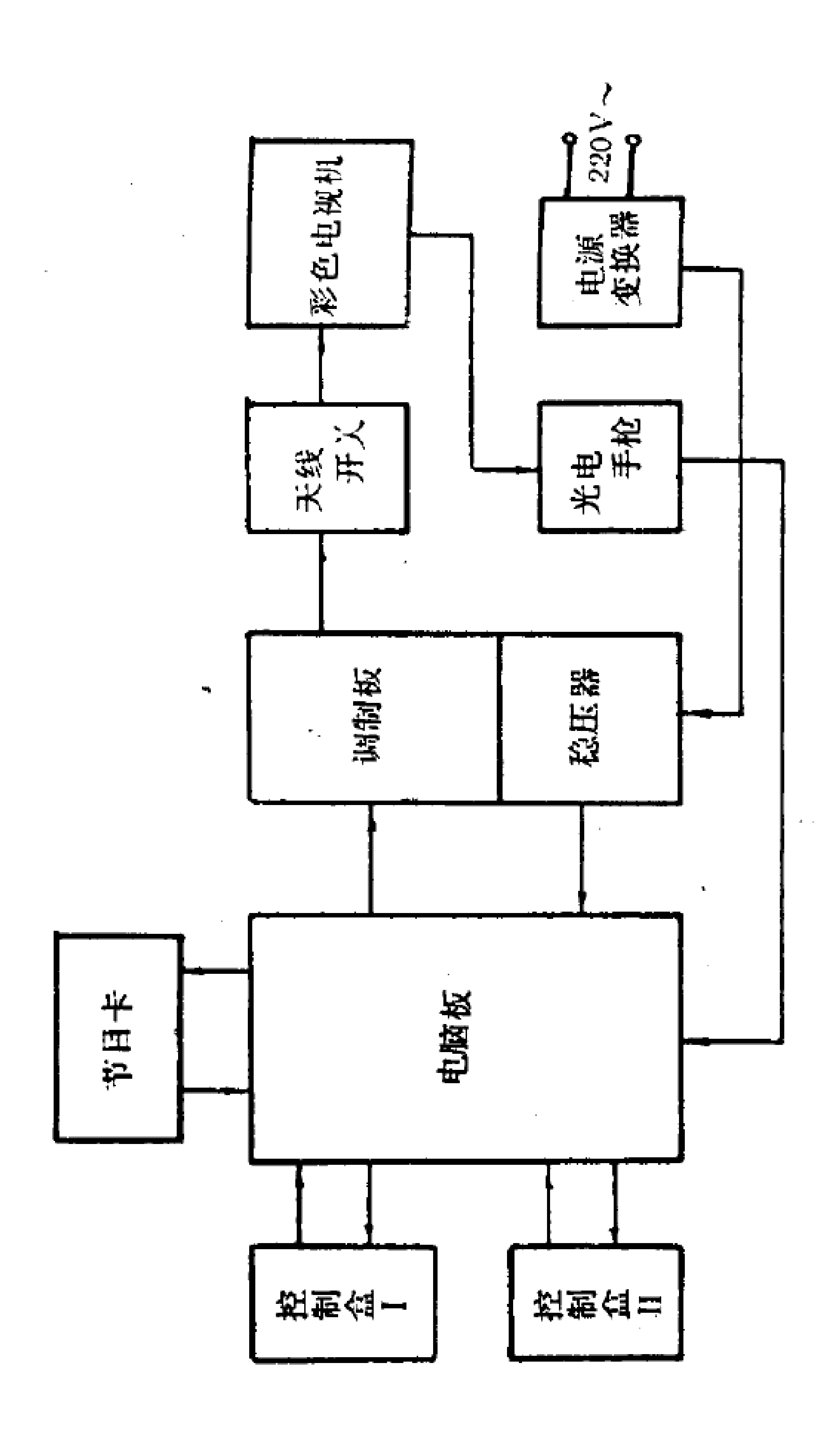


图 2　任天堂游戏机原理方框图

为使游戏者远离彩电屏幕，一般采取两种方法：一是加装“射频发射器”，如IQ501型小天才游戏机，在其背后有一根短天线，发射的游戏信号被附近的彩电所接收，这样就不需射频电缆连接；二是“遥控操纵附加器”，在游戏机上的15针插座上插上专用的红外线或无线遥控接收器，在操纵盒中装有遥控发射器和电源，操纵盒与游戏机无电缆连接。

2. “PC ENGINE”系列游戏机

除1987年推出的第一代白色“PC”机（尺寸为14×13.5×4厘米^3）外，日本电气公司于1989年11月推出第二代产品“SUPER GRAFX”简称“SG”，外壳为黑色（尺寸为30×25×7厘米^3）；另外还有“CORE GRAFX”和“PC”机的廉价版“PC—SHUTTLE”型机，廉价版无外接扩展槽，不能加接CD－ROM，其他功能不变。“PC”型机的节目卡最小容量为2M。

3. 世嘉“SEGA”系列游戏机

世嘉公司推出的游戏机；更新换代很快，现流行的是1989年初推出的第五代产品，商品名为“MEGA DRIVE”意为“兆位驱动”，它采用双CPU主机，除MC68000外，还有一块Z80A，专门处理音响效果，所以它除了能发出与任天堂一样的PSG音源外，还有6路FM音源和一路PCM音源，音效逼真。它具有二重卷动背景画面，立体感强，所以国内称之立体游戏机。

4. 超级任天堂游戏机(SUPER FAMICOM)

这是日本任天堂公司面对大量16位微机系统新游戏机的出现而研制的新机种，于1990年11月推出，其性能不比“PC”和世嘉型机差，还有许多特殊功能。

5. 高级游戏机

有 SNK 公司 1990 年 4 月推出的“NEO GEO”机、AMIGA500/2000 型电脑游戏机、X68000 型和目前功能最强的由富士通公司推出的 32 位电脑“FM TOWN”机，但这些游戏机价格较高，不是一般家庭所能拥有的。

6. 高级袖珍游戏机

随着家电产品的超大型化和小型化方向发展的潮流，袖珍游戏机也大量应市。主要的机种有：

（1）便携式任天堂游戏机（GAME BOY）：它应市最早，也是 8 位微机，使用两节 1.5 伏干电池，耗电很省，但液晶屏是单色的，可显示 4 级灰度的黑白图像。

（2）“LYNK”袖珍彩色液晶游戏机：它是首先由雅达利（ATARI）公司推出的彩色液晶游戏机，为 8 位微机，使用 8.64 厘米（3.4 英寸）彩色液晶屏幕。

（3）便携式“PC”机：是 16 位电脑游戏机与一只 6.6 厘米（2.6 英寸）彩色液晶电视机连成一体，可进行大容量游戏，也可观看电视节目。

（4）世嘉袖珍游戏机（GAME GEAR）：8.1 厘米（3.2 英寸）彩色液晶屏幕，其他性能与便携式“PC”机类似。

三、任天堂类电子游戏机的结构与使用

（一）任天堂类电子游戏机的构成

1. 基本配置

（1）主机：尺寸为 200×160×60 毫米，内部装有电脑板和电视调制器板。

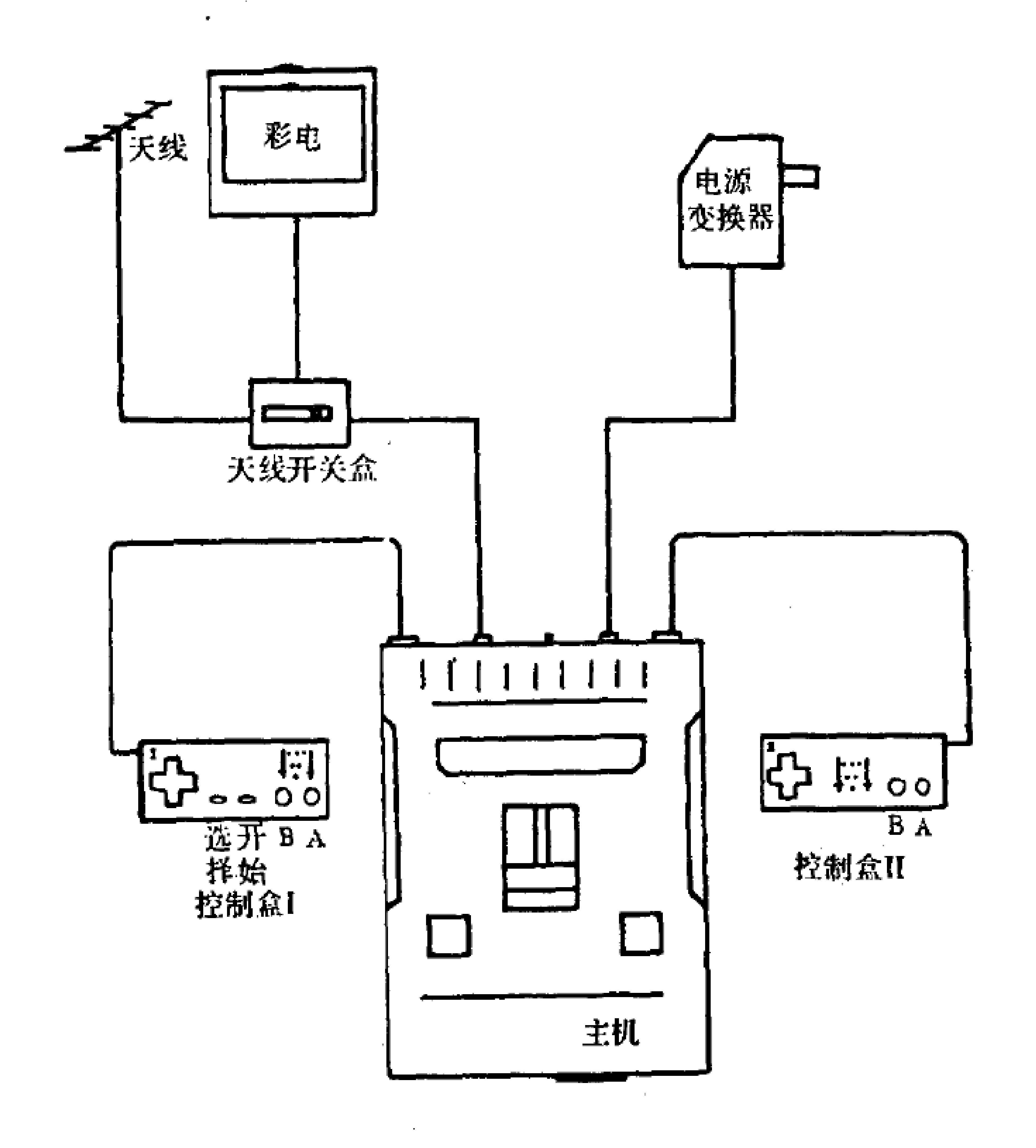


图 3　任天堂游戏机基本配置连接图

（2）I、II 号控制盒：两只控制盒分别供两名游戏者使用，都用电缆线与主机连接。

（3）电源变换器：由于任天堂类游戏机主机内无电源装置，必须配用电源变换器将交流电变换成直流电，以提供机器

电源。在我国使用的电源变换器是将 220 伏交流市电变换成 10 伏直流电。

（4）高频电缆：是将电视游戏机主机与电视机天线插孔相连的专用高频电缆，用以传输游戏信号。

（5）游戏节目卡：是存储不同游戏节目内容的存储器。

另外，还可以配置天线开关盒，使电视机的天线插孔能在外接电视天线与游戏机之间进行开关转换，可以避免从看电视节目转换到玩游戏机或者从玩游戏机转换到看电视节目时频繁的插拔高频电缆插头的操作。

基本配置的连接方法如图 3 所示。

2. 主机的插孔、按键和开关的功能说明

（1）POWER：电源开关。

（2）PUSH：游戏节目卡推出键。

（3）RESET：游戏机主机复位开关，按下复位开关后主机清零，等待游戏重新开始。

（4）P2：15 针外接插座。可供接光电手枪和电脑键盘等外接设备用。

（5）AC ADAPTER：10 伏直流电源插孔。与电源变换器的直流输出插头相连，极性为内负外正。

（6）TV/VHF(RF/OUT)：射频输出插孔。用高频电缆将此插孔与电视机天线插孔相连。

（7）50HZ/60HZ：场频选择开关。

（8）AUDIO：音频输出插孔。

（9）VIDEO：视频输出插孔。

（8）、（9）两项是专为具有音频、视频插孔的彩色电视接收机准备的，用专用的音频电缆和视频电缆将电视游戏机与

彩色电视接收机的相对应的插孔相连后，可以使图像更清晰，色彩更鲜艳，画面也更稳定，部分游戏机无此两种插孔。

3. 控制盒按键开关功能说明

（1）START：游戏节目启动键，又称“开始”键。如在游戏进行中按此键，游戏过程将暂停，整个画面处于全部静止状态，如再按一次“START”键，则游戏节目继续进行下去。

（2）SELECT：“选择”键。可选择单人玩或双人玩，也可根据不同游戏节目卡对此键的定义，可以选版面场景，甚至选择音乐。

（3）A、B：两个功能键。A、B 键在不同的游戏节目卡中不全相同，一般是按 B 键向前方射击或出拳，按 A 键为跳跃等功能。

（4）↑↓←→：上、下、左、右运动方向控制键，四个键集中在一起，呈十字形状排列，又称“十字键”，有些节目卡可同时按两个相邻键产生斜向攻击运动，如同时按上、右两键，可产生与水平方向呈 45° 右上方运动或射击动作。在有些节目卡中也作为项目选择或版面场景选择时用。

（5）▲▲▲、▲▲、▲：为三档攻击速度调节开关。有些机型为二档速度调节开关；也有些机型在 A、B 两键的上方增加不同颜色的按键，命名为“TURBO”，实际上也是提高攻击速度的按键，相当于第二或第三档速度的按键。当使用一档开关时，A、B 键按动一次，产生一个动作；当使用二档或三档开关时，按动 A、B 键不放时，可以产生连续的射击或跳跃动作，相当于在使用一档开关时，高速按动 A、B 键产生的效果。所以使用速度调节开关可以减少频繁按动键的操作，以减少疲劳感。这部分内部电路功能将在第三章中作详细介

绍。

4. 节目卡

在塑料外壳封装的内部有一块具有60根引脚的双面印刷电路板，在印刷电路板上装有大规模集成电路与一些电阻、电容元件。这些大规模集成电路主要以双列直插式塑料封装的电路为主，也有部分节目卡内部使用黑胶封装(软封装)的集成电路。使用时插在主机上的60芯插座上，成为游戏机不可分割的整体。

(二)任天堂类电视游戏机的使用方法

1. 准备步骤

(1)插上游戏节目卡，注意正反面方向，切勿插错。游戏节目卡上有标贴的那面对着游戏者，游戏节目卡的塑料外壳上有倒角的一侧应与主机插座上的形状一致。

(2)用配套的高频电缆将游戏机主机上的射频输出插孔(RF/OUT)与电视机后盖上的“75Ω”天线插孔相连。如有专用天线开关盒，则将开关置于GAME档，使电视机与游戏机相接。

(3)将专用的电源变换器的输出插头插到游戏机主机的电源插孔(AC ADAPTER)上，并将电源变换器插到市电插座上。

(4)打开电视机的电源开关，将电视机的频道开关选定在Ⅱ频道上，或者是游戏机说明书指定的电视频道上。

(5)按动游戏机主机上的电源开关(POWER)。

(6)调节电视机的频道微调旋钮，使电视机屏幕上出现清晰的游戏图案。

（7）如果电视机屏幕上的画面上下滚动，可将游戏机主机后面的"50Hz/60Hz"场频开关放在"50Hz"处，有些游戏机无此开关，可以调节彩色电视机上的场频微调旋钮，使图像稳定不动，这样就可以开始游戏了。

2. 游戏步骤

（1）按动1号控制盒上的START开始键，屏幕上将有一些项目供游戏者选择，利用1号控制盒上的SELECT选择键进行项目选择，屏幕上的指示光标将会移动；当光标移动到你需要的项目时，再按动"开始"键，这时游戏程序开始启动，画面将出现引人入胜，但又要小心谨慎对待的局面。

（2）控制上、下、左、右的运动方向，使画面上面的主角能按游戏者的意愿行动。按动A、B功能键进行攻击或避让，并选择攻击速度键，进行单次或多次连续攻击。

（3）在游戏过程中经常有屏幕提示，要随时注意这些提示，它指导游戏者应如何进行游戏。屏幕的文字以英文居多，也有日文和中文。

（4）有些游戏卡需要几个控制键的组合操作，游戏程序才能顺利通过，这些操作方法在说明书中有介绍，也可自己摸索。

（5）每当初试者以失败而告终时，屏幕上将出现"GAME OVER"，这表示这一游戏程序已经结束。如要重新开始，可按动一下游戏机的"复位"键(RESET)，即可从头开始。

你经历几番战斗，过关斩将并大获全胜时，游戏机会演奏胜利进行曲，有时还会给一定奖励以资鼓励。当然这种奖励使你有机会再玩一种失败者不会遇到的、全新场景的游戏。对于不同节目卡，奖励的方式也不全一样。

(三)任天堂类游戏机的节目卡

电视游戏机与游戏节目卡的关系如同唱机和唱片或者录音机、录像机和磁带一样,是不可分割的整体。

雅达利、任天堂等家用电视游戏机的节目卡内部由只读存储器组成,有些新出版的大容量游戏节目卡为弥补主机随机存储器(RAM)的不足,在节目卡中除了大部分为只读存储器 ROM 外,还有小部分为随机存储器 RAM。在 ROM 内部固化有游戏程序(监控程序和图象、声音数据),当游戏者的控制操作发出指令时,主机中的中央处理器 CPU 会根据游戏节目规定的逻辑程序,让游戏过程不断发展,同时调用节目卡中对应的图像数据,在视频处理器 PPU 中合成为全电视信号,再经调制器调制后送到电视机,并最后出现在电视屏幕上。

第二代游戏机因为节目卡的容量小,如雅达利的节目卡容量仅为 4K,游戏内容简单,场景固定,两游戏者互比积分以决定胜负,或者游戏机与游戏者比赛,不断在屏幕上增加积分,以表示游戏成绩的结果。

任天堂的游戏节目卡内容则一改这种单调的比赛过程,发展成有一定故事情节的游戏。而且游戏者一人或者两人,接受某项任务,如:袭击某要塞、救援受害者、寻找宝物等;在陆地、海面或空中,或是赤手空拳,或是运用各种武器,徒步或乘坐车船飞机,在不断卷动的背景画面中,向上、向下、向右方或在立体画面中向纵深进攻,不断克服障碍,躲开敌人来自各个方向利用各种武器的攻击,主动消灭敌人;有时隐蔽的敌人意外的袭击,常使粗心大意而无经验的游戏者受伤倒下,而新的机会,脱胎换骨的新“生命”使你的信心百倍,坚持战斗。当

你通一道难关后，游戏机又引导你进入新的关口，进行又一轮的较量，在你的进攻威力大增的同时，敌方的回击也更猛烈，障碍更难通过，但必胜的信念、战斗到底的决心，将使你的精神更振奋，注意力更集中。不是身临其境的人是难以领会其魅力所在的。

1. 节目卡的容量

根据节目卡内存储器的容量（即K数），可将节目卡分成高低不等的级别，在日本和台湾生产的节目卡，按其K数分为LA～LH等9个级别，印在节目卡正面的标贴纸上，其级别代号与容量K数的关系，列表如下：

型号	LA	LB	LC	LD	LE	LF	LG	LH	31合1	4合1特卡	8合1特卡
K数	24	40	48	64	80	128	160	256	1000以上	1000以上	2000以上

各种节目卡还有编号区分，如LA24“摔跤”、LB35“超级玛莉”、LC01“七宝奇谋”、LD30“城市冒险”、LF53“沙罗曼蛇”、LG37“鲁邦三世”、LH62“魂斗罗”、LH89“赤色要塞”等。另外，许多节目卡的中文名称是从英文意译的，如“RED FORTRESS”为“赤色要塞”，“GREEN BERET”为“绿色兵团”，即“绿色贝雷帽”（美国特种部队）。也有接近音译的，如“SALAMANDER”为“沙罗曼蛇”，意即“火蛇”、“火怪”或不怕炮火的士兵。至于“CONTORA”为“魂斗罗”，就难知原意了。

有些节目卡，特别新出版的大容量节目卡，由各软件生产厂自行编号。也有无编号的多节目组合卡，如从2合1到72合1不等，这些卡一般是LA、LB两类低容量节目的组合，这

是生产厂家推出的专门汇集优秀节目的特别卡，合卡的成本远低于相同节目内容的单卡成本的总和，所以购置合卡既经济又方便。但是各种合卡中，大多数的节目内容是重复的，也有部分不重复，所以一个72合卡不一定能全部包含31合1或42合1卡的全部内容，必须查对不同组合卡的目录才能决定。

有一些由高K节目卡组合的节目卡，称为高卡、强卡、金卡或特卡，如由四种高K节目卡："魂斗罗"、"沙罗曼蛇"、"绿色兵团"和"赤色要塞"组成的4合1特卡，它的内存储器容量就在1000K左右，至于8合1特卡的容量就在2000K(2M)左右。

游戏卡的场景变化和游戏难度与其容量K数的多少关系不大，即使是LA卡(24K)中的游戏节目也有变化较多的场景和较高的难度。低K卡和高K卡的主要区别在于画面的质量，低K卡的画面粗糙，色调与图形简单，而高K卡的图形精细，色彩丰富，如LH档的图像质量可以与电视动画相比较。低K卡和高K卡的另一个重要区别是游戏的复杂程度不同，如低K卡的"坦克大战"中的坦克只能在4个方向运动和射击，而高K卡中的坦克可以在8个方向运动和射击，同时在屏幕上还能显示坦克的剩余弹药量、燃料供应情况、敌我双方伤亡情况以及特种武器的选择与使用等情况，甚至还能显示作战地图，让你作出战略决策。

2. 节目卡的种类

在国外，把游戏节目卡分成两种类型：动作型(ACTION)；故事情节型(RPG)。

动作型的节目卡如射击、拳击、赛车等，以检验游戏者的

快速判断和反应灵敏度为主的游戏内容，即使不知道游戏卡说明书中的内容也能上机游玩的一种类型，对于文化层次不高的青少年具有较强的吸引力。

故事情节型（RPG）的游戏节目卡一般容量都比较大，其中有人物角色，性格各异；有时间年代、季节变化；有地点地形，山地河流；更有复杂的情节展开。以模拟中国古代战争的游戏节目“水浒传”为例，这一版卡容量达 3M+64KRAM，描写 800 多年前北宋因奸臣高俅和外族威胁下走向衰落，农民起义风起云涌的故事。除了梁山好汉 108 人外还有祝家庄等不同人物 255 名先后出场，游戏中对各人的体力、能力和其他特点都有提示，游戏者根据不同首领的特点，推举其中一人为首领，联络周围好汉，根据天时、地利、人和的条件，起兵攻陷某州府，号召乡民，广做利民的事，争取人民支持，最后以杀掉高俅为目的。此时游戏者俨然一个农民战争的组织者与指挥者，这种游戏对游戏者的要求较高，必须有一定的文化素养，才能玩下去。还有一些模拟现代战争的游戏，简直是一本军事教材，对游戏者的智力发展有一定帮助。

我们还可把节目卡以内容的不同和用途的区别来划分类型。

从节目卡的内容上看可分成四类：

（1）体育类：球类（乒乓球、羽毛球、篮球、排球、足球、棒球和高尔夫球等）、田径赛、摩托和汽车赛、拳击赛、摔跤等。

（2）博奕类：棋类（围棋、五子棋等）、牌类（扑克牌、麻将牌等）、赌博和推理等。

（3）教学类：如小学教学等。

（4）战斗类。

战斗类节目卡是数量最多的一种。

从节目卡的用途来看，可分普通游戏卡和特种游戏卡。普通游戏卡只要插上主机插座，利用控制盒就可进行游戏。特种卡要配用其他器材才能使用。

常见特种卡有以下几种：

（1）枪卡：这种游戏卡必须与专用的光电手枪配合使用，将手枪连线上的插头插入主机前的 P_2 插座，就可进行打靶或枪战游戏。

（2）赛车卡：该节目卡要和与游戏机相连的仿真摩托或汽车同时使用，当游戏者乘在车上操纵手把与油门，便可驾驶摩托和汽车在屏幕上显示的背景画面中行驶。

（3）立体卡：有一副与该节目卡配套的立体眼镜，当戴上立体眼镜后，看到屏幕上的画面呈立体形状，使游戏者在立体感很强的画面中，身临其境的在画面场景中沿纵深方向前进。

（4）体能测验卡：利用这种节目卡，再配用专门的地毯，可以测验游戏者的弹跳力、奔跑速度等多项体能素质，还可供多人进行田径比赛。

（5）电脑卡：游戏机插上这种专用电脑卡（FAMILY BASIC）后，在主机的 P_2 插座上插上标准计算机键盘插头，就成为一台可与苹果型计算机兼容的微电脑，它具有一定的教育功能，可进行如下工作：

①利用键盘发出由指令组成的程序，输入电脑与电脑对话，编写程序，练习计算。基本指令有 70 多条。

②可进行图形设计，屏幕为 256×240 点的高分辨率显示，52 种颜色，可自动分割配色，有 104 种组合图案，4 种配

色。可创造出有生动背景的图画，可编写有趣的游戏程序。

③能进行四则运算。

④可练习谱曲。

⑤能练习输入操作、编制图表。

另外，还可配接软盘驰动器存储信息，利用调制解调器进行远程有线通讯。

3. 游戏节目卡的评价

由于各种节目卡的趣味性、所适合游戏者的年龄跨度以及容量价格等差异很大；游戏卡中的节目内容经常由于缺乏资料而无法了解；在游戏过程中屏幕提示都是英文或是日文；手持的控制盒上基本功能键在不同的节目中有不同的组合使用方法，这方面也很少有介绍；对盲目购来的节目卡由于无法使用或玩不下去，经常悔之莫及，为了摸熟一种游戏卡消耗了许多时光，针对这种现象，对于近千种游戏节目卡本书无法都作介绍，限于资料来源，在第 2 章将对百余种游戏方法和数十种节目卡内容作一些简单介绍。在国外，一盒游戏节目卡就有一本图文并茂的说明书作所谓“攻略法”介绍，但是不少游戏卡都有一些特殊的游戏密码，有些密码由厂商提供，甚至在卡盒上介绍；也有许多特殊的密码是由游戏者摸索解密的，在本书第 2 章中也搜集了大量的密码和秘技，供给爱好者们选用。

对节目卡质量好坏一般采用综合评价的方法，主要从以下五个方面作出评价：

（1）趣味性：对游戏者的吸引程度。

（2）真实感：人物场景的像真程度。

（3）易解力：不依赖说明，由操作者独立摸索进行游戏的

容易程度，以及适合的年龄跨度。

（4）场景水平：图像的色彩鲜明、复杂多变而又易懂的程度。

（5）容量：指节目卡中存储器的容量，虽然大容量的存储器易设计制作高水平的节目，但编制程序及硬件的成本也高，价格也高。

为比较不同容量大小节目卡的水平，可用节目卡性能价格比去衡量，可用如下公式表示：

节目卡性能价格比＝节目卡水平/存储器容量

4. 游戏机及节目卡的选择

（1）由于任天堂游戏机经过彩色电视制式的改装或内部线路的重新设计以适合中国大陆的彩色电视制式，所以不同生产厂、组装厂出厂的不同牌号不同批量的游戏机之间存在着差异，这些差异体现在游戏节目卡就使有些节目卡不能在各种机型上兼容。

有部分高K节目卡能在大部分机型上运行，但在小部分机型上却无法工作。如一些256K及以上的高K卡在“小天才”型机上能工作，但在任天堂机上会出现杂乱的色块，画面跳动破碎；也有些高K卡在任天堂机上能工作，但在“小天才”型机上会发生难以工作或画面错乱等现象，所以游戏机和节目卡最好能同时选购，或带机选卡。

（2）电视屏幕显示的游戏图像必须鲜明清晰。如出现异常，可换卡试机，也可换机试卡，以区别游戏机与节目卡的好坏。

（3）请熟悉各种游戏节目的人代选游戏机和节目卡，特别是高K卡、合卡，是否各个节目、各版都能正常使用，需仔

细调看。

（4）操纵控制盒的按钮是否灵敏可靠，除了上、下、左、右四个方向外，还有四个斜向方向是否也能操纵自如（如按上、右键，则向右上方运动）。

（5）游戏机的热稳定性是否良好？需连续使用几个小时，以不出现图像跳动、图像边缘不清和频道偏移等异常情况为好。

2

游戏节目内容及游戏方法

目前，在各种游戏机中，以任天堂游戏节目卡的种类为最多，有了众多的软件公司编制生产的节目卡支持，任天堂游戏机势如破竹的占领了游戏机市场。随着新一代游戏机的出现，支持新机型的软件也层出不穷。

在国外，每种节目卡出现时，都有一本图文并茂的“攻略本”出版，在其中详细介绍节目内容、故事情节、各个版面（区域、关）的背景画面、将出现的敌人的种类和特点、“宝物”和武器的得到和使用，游戏方法等。鉴于国内还没有一本介绍游戏机和节目卡的专门杂志，甚至购买节目卡时，并无说明书介绍，许多游戏者是盲目的进行游戏，要耗费大量的时间去摸索，为此，本书汇集了任天堂、“PC”机和SEGA机等几种机型所使用的数百种节目卡目录，并着重介绍其中部分节目卡内容以及攻关秘诀。

一、任天堂游戏节目卡内容介绍

（一）魂斗罗（一代）

1. 故事情节

在2631年，地球上处于和平繁荣的发展阶段，但外星侵略者入侵地球，并在格鲁加诸岛建立了军事基地，准备消灭地球上的人类。海军陆战队的比尔和兰斯接到命令，深入敌人基地去破坏敌人的军事设施，并歼灭外星侵略者。比尔和兰斯沿着原始森林进发，途中遇到敌人各个方面的阻击，也从敌人的秘密武器库内取得各种新式武器武装自己，进入敌人基地内部后，冲破基地内一层又一层的防线；穿过瀑布和流石带，又一次进入敌人基地，再穿过雪地进入敌方基地的动力带，穿过飞机库，最后在外星侵略者的休息处将形状各异的外星人消灭。此时，只见格鲁加诸岛火光冲天，湮没在火海之中，伴随着欢快的进行曲，英雄们凯旋而归。

2. 游戏方法

(1)选择单人玩或双人玩

当标题画面出现在屏幕上后，按动控制盒上的选择(SELECT)键，使屏幕上的光标指示单人玩还是双人玩，接着按开始(START)键，游戏就开始了。选择单人玩时，只有控制盒Ⅰ能控制屏幕上一名战士，控制盒Ⅱ不起作用；如选择双人玩时，控制盒Ⅰ和Ⅱ分别控制二名战士，但当其中一名战士停止前进时，另一名战士也无法继续前进了，只有共同前进，互相配合，才能顺利完成任务。

在游戏进行过程中，如又按开始键，则屏幕上所有活动将暂停；只有再按一次开始键，游戏才能再继续下去。

(2)在横向卷动的画面中控制键的操纵方法

各种游戏卡的操纵方法有很多类似的地方，了解几种游戏操纵方法后，对其他游戏卡的游戏过程就能做到心中有数。在横向卷动的画面中各控制键的操纵方法，见下表：

十字键		B 键	A 键
▲	不移动	竖直向上开炮	向上跳跃
▲+▶	向右移动	向右上方45°开炮	向右跳跃
▶	向右移动	向右开炮	向右跳跃
▼+▶	向右移动	向右下方45°开炮	向右跳跃
▼	卧　倒	向左或向右开炮	向下降落
▼+◀	向左移动	向左下方45°开炮	向左跳跃
◀	向左移动	向左发炮	向左跳跃
▲+◀	向左移动	向左上方45°开炮	向左跳跃

(3)战士在水中的操纵方法

按十字键的“向下”键，马上潜水。按“左”或“右”，则向左、向右游泳。按B键则射击，但不能向下方射击，其他五个方向都能开火。在水中按A键不能跳跃，跳跃动作只能在陆地上进行。

(4)在3D(THREE DIMENSION)立体画面背景中的操纵。

按十字键的“向上”键，则前进；按“左”或“右”键，则向左或向右方作横向移动；按“向下”键则趴下，可避免正面射来的子弹。按“B键”则向前方射击，按“A键”则跳跃。

(5)各种武器的说明

为了提高射击武器的效力，要不断注意画面上隐蔽的武器库和飞行武器密封仓，射击它们就能从中飞出带翅膀的武器项目，根据其中文字标志，可辨别武器的种类：

M：冲锋枪扫射；F：火球流星；R：连续射击；L：激光；S：散

弹，向五个方向辐射子弹；B：防弹衣，身上发出闪光，一定时间内有效。

得到它们就能使武器的威力增强，但各种武器不能同时使用，得到后一件武器就会失去前一件武器。

3. 区域介绍

魂斗罗共有八个区域（关），只有通过前一区域才能进入下一区域。

①原始森林（横向卷动）；

②敌人基地内部（3D 立体背景）；

③瀑布流石带（纵向卷动）；

④敌人基地内部（3D 立体背景）；

⑤雪地（横向卷动）；

⑥敌人基地动力能源带（横向卷动）；

⑦敌方飞机库（横向卷动）；

⑧外星人休息处（横向卷动）。

4. 增加生命与选关密码

魂斗罗与许多节目卡一样，当主角在战斗过程中，中弹倒下后，还有几次机会进行游戏，即几次"生命"。一般只有四次生命，但这对初学游戏者是太少了，前进不多久就宣告游戏结束（GAME OVER），又得重新开始。因此，许多软件制作者在节目卡中编入一些增加"生命"和攻关诀窍的密码，这些密码有的是游戏者在游戏过程中摸索出来的，也有的在说明书中给出。在本章的第三节中将介绍许多节目卡的密码，以供读者参考。

下面以魂斗罗节目卡为例说明密码的使用方法：

①增加生命 30 次方法：在接通游戏机电源开关或按动复

位(RESET)键后，电视屏幕上出现标题画面时，同时演奏主题音乐，在主题音乐结束前，迅速依次按动控制盒I的上、上，下、下，左、右，左、右，B、A，“开始”各按键，然后在屏幕上出现30的数字，才能算成功。如果一次试验还未成功，可以多试几次，每次按键必须迅速准确。还有一种情况要注意：对有三档攻击速度调节开关的控制盒，必须将攻击速度调到最低档“·”，否则调不到30次；对有连发键(TURBO)的控制盒，是不能按连发键来增加生命的。

②选关密码：在标题画面开始显示时，先按“开始”键，然后同时按住上、左、选择、A，直到选关画面出现，再利用上、下键进行选关。但一些台湾版的魂斗罗节目卡不具有这种功能。

(二)超级玛莉(LB35)

超级玛莉又名采蘑菇。故事情节为：一群妖魔占领了王国的城堡，把美丽的公主囚禁起来，游戏中的主人公玛莉为了伸张正义，救出公主，历尽艰险，最后终于消灭了妖魔，将公主救出。

游戏开始后，玛莉一路勇敢前进，路上会遇到各种怪物，可以采取避开或跳起或将它们踩死的方法，途中还有许多隐蔽的金币、蘑菇和鲜花，要不断四处寻找，向上跳起撞击，得到它们可以使身体长高长大，陡增吐火球、消灭怪物的本领(按B键)。这时的玛莉身体发出闪烁的颜色，无畏无敌，一脚就能踢开怪物，勇往直前；但无敌的时间是有限的。开始玛莉只有三次生命(即三次游戏机会)，随着在前进途中的努力，可以不断增加生命，每得到一只生命蘑菇和採到100枚金币，就可

以增加一次生命。

当玛莉来到城堡门口，跳上旗杆，扯下敌人的旗帜，进入城门，就可升起红旗；如果征途顺利，还会鸣放礼炮庆祝。随后玛莉就到了新的背景版面，游戏的难度将增加，要跳过深沟，通过高台，跃上移动的天桥，一不小心就会跌入万丈深渊。路途中还有许多管道似的洞口，按十字键的“下”，可进入地下室。有的洞口通到海洋，在海中按 A 键，可浮出水面。海中的海洋动物也是敌人，要避开或消灭它们。有几处隐蔽的天梯，碰撞出来后，按十字键的“上”则可攀登，可乘载飞行物；到达地下宫后跳过深沟，避开火球，可见到一个吐出火焰的巨大怪物。怪物守着一座跨越火海的大桥，玛莉可吐火球将其击毙，或靠机智勇敢向前冲，踏上桥头机关，使怪物掉入火海，玛莉就来到公主身边，拯救公主出火海。

这个节目卡有 8 个版面(关)，每个版面分四个小关，难度各异；但有捷径可走，即可进入选关小屋，超越几大关。每小关都有时间限制，300～400 秒不等，在屏幕上采取倒数计时显示出来，如节约时间完成任务，可增加积分，一定量的积分可增加生命。

超级玛莉的容量虽然不大，但游戏有一定难度，内容丰富有趣，现在常编在一些合卡中。

(三)劲力足球(POWER SOCCER)

劲力足球的容量为 256K×2，它是一种超级足球赛，出场队员六名，比赛规则比真正的足球规则简单，容易掌握。

1. 比赛形式

(1)团体赛：游戏者与电脑游戏机对阵，游戏者可在 7 个

球队中挑选一个队参赛。

（2）两人对赛：两个游戏者分别控制鹰队（EAGLE）和鲨鱼队（SHARK），互比高低，并可进行多场赛。

2. 背景画面

一种是普通俯视球场画面，球员分布于球场各处，画面上显示：①所剩时间；②得分；③球门；④守门员；⑤现在正操纵的选手。另一种是立体画面：当足球到达球门前，就变成有立体感的画面，守门员的动作，球的去向都清晰可辨。

3. 操纵方法

用十字键控制带球的选手，A、B 键分别用来决定传球、射门和抢球等动作。

（1）射门：在立体画面上，按 A 键就可射门；按十字键的上、下，可决定射门的高低。

（2）传球：在普通画面上，按 A 键就可传球，巧妙的传球能有利于射门。

（3）抢球：在普通画面上，控制自己的球员靠近对方带球队员时，按 A 键就可将球抢过来。

（4）拦网：拦网是守门员的主要工作。在立体画面上，当对方球员射门时，你就要用十字键控制守门员去拦网。

（5）带球：用十字键可控制带球的球员，向八个方向移动，被控制球员由屏幕上光标所指示。

（6）换人：在普通画面上，如要改变所控制的球员，可按 B 键，将光标移到另一球员身上，就改换所操纵的球员了。

4. 比赛规则

球队由 6 人组成，没有越位犯规的规则，比赛时间较短，不是 90 分钟。

5. 比　赛

游戏者可控制两个队，可选择与其他 5 个队比赛，它們是：BUFFALO、START、FIRE、POWER、BOMBER。

布阵时可选择侧重左翼或右翼的阵式。

上半场的比赛，由自己一方踢球开始。踢球时，连按十字键将球踢到无对方球员的方向，并有自己的球员接应。上半场结束会有啦啦队出场，列队为自己一方加油。如不分胜负，要延时十分钟以决胜负。延时赛仍不分高低，则要进行点球决胜负（PK 战），每队各射 5 球，以入球率高者为胜。战胜一个队后，就与下一个对手队比赛。

（四）宇宙警备队（SPACE DEFEDING FORCE）

故事情节为：公元 21××年，由于地球资源的枯竭、空气的污染，陆地已沙漠化，这些原因迫使人类将活动范围扩展到宇宙中其他星球上，在这些星球上进行垦殖、建造工厂。在某一天，海王星附近突然出现一种神秘惑星，惑星上的人对人类发动攻击。这时，宇宙警备队奉命出发，迎击侵略者。经过艰苦卓绝的战斗，宇宙警备队终于取得了胜利。

整个游戏共有七版，每版中都有大小敌方首脑，要小心对待。第一版是矿物资源采掘工业区，周围有陨石漂浮，其中有横行霸道的敌人，不断发射激光进行攻击。第二版是战舰集结区，有敌人操纵的自动导航的巨大战舰。第三版是木星轨道上的殖民星球，在敌人的操纵下既能攻击又能防御……背景是高速卷动的画面，在前进中不断有宝物出现，宇宙警备队得到它们，可增加手中武器的威力。

（五）绿色兵团（LH09）

两名突击队员接到上级命令，空降到敌人后方，深入到敌人内部，袭击敌人总部，同时摧毁敌方各种现代化防御设备的心脏。突击队员在穿过敌人的火箭基地和训练基地的过程中，将会遇到各种混合编队和特殊编队的卫兵、哨兵、巡逻队、宪兵、警犬及携带喷气飞行器和空中摩托的武警和机器人。突击队员在前进过程中，配合紧张的音乐节奏，利用手中仅有的一把匕首对付敌人，如遇地雷则可跳跃而过，也可夺取敌人的火箭发射器，然后卧倒发射，击中地雷和敌人。突击队员要机智对待前方和背后两面进攻的敌人，不断在消灭敌人、保护自己，继续前进。

全部游戏共六关，各关的操作方法是相似的，十字键的左、右为后退和前进；上、下为跳跃和趴下；B键为匕首搏杀，有连发功能的机种的B键可以连续刺杀；A键为武器射击。

对付穿着不同颜色服装的敌人，攻击方法不同，对待黄色服装的敌人，只能用匕首，不能用枪打，否则就得不到武器给养；红色服装的敌人会武功，能跳起伤人，应跳起刺杀；警犬较矮，只能趴下用匕首刺。

（六）脱狱（PRISONERS OF WAR）

脱狱是富有刺激的格斗动作游戏（ACTION GAME）。游戏开始，潜入敌军基地企图刺杀敌统帅的巴度，被敌人俘虏，囚禁于狱中。此时，巴度必须尽快越狱，完成任务，但巴度使用的武器只有自己钢铁般的身躯，徒手面对敌人。背景画面是横向卷动的，一面卷动，一面用拳击倒敌人，如遇到宝物，可

以力量倍增。宝物即是各种装备，如自动步枪G、防弹衣A、生命L、手榴弹、匕首和狙击器等六种。

巴度的主要武器是拳脚功夫，如反手拳（边按十字键边按B键）、直飞腿（A、B键同时按）、出拳（按B键）、起脚（按A键）。

其他武器的使用方法：手榴弹按B键扔出，匕首可按B键飞出，按A键可夺到敌人的自动步枪，按B键开枪射击；但步枪子弹有限，不能乱用。

（七）水浒传（3M+64KRAM，1990年6月推出）

这是一个根据中国古典名著《水浒传》改编的大容量游戏节目卡。整个游戏共分四个情节：

①林冲杀高俅之手下后逃亡。

②宋江误杀阎婆惜。

③宋江吟反诗被捕。

④晁盖被史文恭用毒箭射死。

每节可供游戏者选择的担任主角的好汉，计4～7人。当游戏者操纵的好汉若战死或成为俘虏，行动失败，游戏就结束了；如高俅被其他好汉所杀或宋朝被金兵侵入，游戏也结束。

顺便说明一下：打斗或有情节的节目卡，一般仅用画面或一些屏幕提示，指导游戏者该如何继续游戏，往往不够明了，所以现在一些模拟战争的游戏，不论是现代或古代的内容，都用图文并茂的形式，使人容易正确掌握。

水浒传节目卡便是如此。其画面能显示下列内容：

（1）好汉及其首领的彩色标准像和名字。

（2）年份、季节和州府名，如“公元1101年春季在颍州”，

这些时间地点对战争有直接影响。

（3）所在州府的资料，这些资料有 15 项，如州府所存的库银、粮食、铁、皮衣、物价指数、好汉人数、兵卒人数、武装程度、训练程度、人口、城镇数量、民心共鸣程度、治水程度、泥土肥沃程度、经济繁荣程度等项。有战争时仅显示好汉、兵卒人数，武装程度和训练程度等与战争有关的重要资料。

（4）指令：指令共 16 种，如战争、奉仕（副指令有治水、开垦和开发）、制造、调动、外交（副指令有同盟及迎接好汉）、外出、征调、狩猎、人事、军备、训练、宴会、休养、施舍和情报中断等。

在出现各种人物时，同时显示用图形和数字表示的人物资料，内容有 15 种：最大体力、智慧、技能、腕力（手段）、剩余体力、操舵能力、拥有船只、勇气多少、仁爱之心（即善良程度）、部下管理兵卒数目、部下忠诚程度、智慧经验值、技能和手段经验值等。

游戏开始时，游戏者所操纵的好汉常处于逃亡阶段，有的占山为王，招兵买马，增加同伴，积聚力量。可先选“奉仕”指令，锻炼身体以增加力量；然后争取民心，争取民心的方法是消灭虎狼类的猛兽，但手下至少要有 10 个兵卒。当民心安定后可扩展领土，调动部下攻占富有之州府；民心度增至 250 值时，便可取得皇帝徽宗下达杀高俅的圣旨，这样游戏的目的便达到了。

攻占州府的战争比起消灭猛兽要复杂得多，战争策略的运用，由一系列因素决定，如天气和季节的变化。

每逢季节的变化，在领土内部都有不同的大事发生，如猛兽出现，民众搞祭典活动或发生暴动，最伤心的是部下的离

开。

战争中战术的运用，有白刃战、飞天道具；当密云满天时，智慧值达 80 以上便可使用妖术，但也消耗体力值 20；对付火攻用灭火方法，但技能值要在 40 以上；智慧值在 60 以上可用火攻，但成功与否还决定于天气。另外地形的不同，策略的运用也层出不穷。有河流，要船只才能通过；遇急流要有操舵者，否则被冲走而无法参战；湖泊和沼泽在冬天结冰，可不用船只。

出场人物除梁山 108 位好汉外，还有一些其他好汉和好汉的对手，如祝家三兄弟、曾家五兄弟等共 255 位之多。这样的游戏对游戏者的要求比一般动作型游戏要高，游戏者俨然是一位战争指挥者，可尝到运筹于帷幄之中，决胜于千里之外的滋味。

（八）赤色要塞（LH89）

故事内容是：我方两辆战车（或一辆）接受命令，去敌人后方将囚禁在敌军要塞的我方士兵救出并安全送到飞机场。完成任务必须通过敌人的六道关卡，困难重重、危机四伏。游戏开始后，我方绿（Ⅰ）红（Ⅱ）两辆战车分别由两个游戏者操纵出发，第一关中有许多大型的固定炮台和敌人士兵向战车射击，我方战车穿过枪林弹雨，轰击敌方囚禁我方士兵的房屋，这时可听到救命声，战车靠近房屋出口处，关在室内的士兵将陆续上车，待全部救出后又到别处寻找。有时上车的是一个特殊兵种的士兵，这时战车将拥有一些新式武器，如四面开花的炮弹等。

第二关有许多石柱，有些石柱会断裂，压向战车，可按 A

(子弹)和B(重炮)将其炸毁。不时会飞来轰炸机向战车扔炸弹，可避开也可主动进攻。最后出现四座雕像，口中发射导弹，不断改变方向射向战车，要灵活地避过，攻击并击毁雕像，就可顺利过关。

第三关中敌人的武器是十二道“激光炮”和停泊在岸边的大军舰。激光发射是间歇的，要乘间歇期间通过。军舰上的炮台应逐一炸掉，同时避开炮弹的攻击，就可胜利过关。

第四关是难以前进的沼泽地带，在缓慢通过后要袭击敌人在山坡上的导弹基地和军用列车。最后会遇到武装直升飞机，必须趁飞机未降落就在正下方向其射击，连续开炮就能将其炸毁。

第五关的主要障碍是敌坦克和地雷，必须占领有利地形，将出入坦克库的所有坦克逐一炸掉，才能冲出大门。

最后的关卡是敌人的基地总部，敌人动用了所有的武器，如飞机、炮台、激光炮、导弹、坦克等，向战车扑来，战斗处于最后关头，但胜利也在眼前。

整个游戏情节惊险，复杂多变，难度较大。

(九)奇幻魔境(FANTASY ZONE)

这是SUNSOFT公司于1987年推出的大容量(1M+64KRAM)节目卡。又名幻想空间。

故事发生在宇宙历1422年，宇宙间的公定货币系统出现危机，逐渐使整个宇宙陷入一片恐慌之中。根据宇宙联盟的调查，发现是外星人(美浓星人)控制了货币的流通量，而且还在第九号惑星建造了巨大的基地，于是一位英雄便被派去执行任务，要去击溃入侵的敌人，恢复正常的和平秩序。

这个游戏不单纯是普通的射击游戏，其中还有武器交易，有十二种不同武器可供买卖。

整个游戏共分成8版（即8个行星），前面七个行星的过关方法是一样的，都是攻下敌方前线阵地，便可得到金币，并从飘来的汽球商店里购买你所需要的发动机和武器。这些商品的价格有高低，性能有优劣，选择时要谨慎。

第一版是绿之惑星：画面中开满了花，长满奇怪的植物，是一个超自然的幻想世界。

第二版是火之惑星：这个行星的温度很高，敌人在这里编队向你进攻，可用炸弹和直线飞球对付敌人。

第三版是沙之惑星：背景是由一些沙组成。这一版并不难通过，但要为下一版积聚力量，最后将会遇到9座炮台的人头状敌人，对付它比较困难。

第四版是超惑星：这一版的前线阵地是紧贴在地面上的，所以必须低空飞行进行攻击。最后敌方首脑（超级怪手）出现，英雄不但要避开怪手的攻击，还要躲避子弹的射击，相当不易。

第五版是冰之惑星：这个寒冷的行星会使人冻僵，前线阵地布在粉红色的树上，闪闪发光，敌人不断拥出，一共有小雪怪8个，中雪怪4个，大雪怪2个，特大雪怪1个，要先从小雪怪开始逐个消灭。最好的武器是七向飞弹。

第六版是云之惑星：在粉红色的天空里，飘浮着许多云朵，前线阵地就在云朵上移动。从这一版开始，敌人数量成倍增加，对付它们是很艰苦的。这一版的敌方首脑是一个长有3只长触手的眼球怪，中央是弱点处，但周围不停转动的长触手是难以应付的，转动速度会逐渐加快，所以要尽快消灭眼球

怪。

第七版是水之惑星：这一版是整个游戏中背景画面最精采、最受欢迎的一个，如果没有敌人的话真是个美好的乐园。这版的首脑是会分成 20 个身体的狮面怪，只有趁它合体时用七向飞弹攻击。它比前面几版的首脑都难对付，必须连续击中 48 发子弹才可击倒它。

第八版是恶灵惑星：是最难过关的一版。前面各版的首脑全集中在这一版把守阵地，最后是超级大首脑出现了。经过殊死搏斗，敌人全部被消灭，和平又再次出现。

（十）高尔夫球公开赛（GM）

这是一种模拟在宽广的高尔夫球赛场进行的趣味性比赛。游戏形式分为两种：练习式和与一人或二人比赛的形式。第一杆时以立体（3D）画面显示，第二杆开始则转回平面显示。

游戏者操纵的运动员，所遇到的对手都很有个性。开始，运动员与水平不高的妈妈、张先生和精神十足的爸爸进行对赛，后来还会与水平高的教练比赛，最后则会遇到一些强手。

玩法与一些高尔夫球游戏类似，要从屏幕显示的风向和风速选择击球的力度，并从 14 支球杆中选一支。按十字键进行选择，按 A 决定打，按开始键可见到球场全景，再按可见到周围草地情况。

整个游戏共有 18 个洞穴，各个球道攻克的难易程度能从屏幕上得到提示。不同洞穴周围的地形，如草地的高低程度、树木和屏障等都清楚的显示在面前，如同真实的高尔夫球场一样。

在与输赢无所谓的妈妈比赛和失败后不开心的张先生比赛都如同真人一般，十分有趣。另外，运动员如连续出界，打赌者会出来与他纠缠，也很发噱。

（十一）革命战士——基巴拉(1M+1M)

故事发生在1956年，"基巴拉"为了把自己的祖国从水深火热之中解放出来，摆脱独裁者巴蒂斯塔的统治，果断地采取了军事行动。基巴拉离开飞机后，乘小艇登陆，并准备攻占总统府，消灭巴蒂斯塔；但在必经之路上，敌人已驻扎重兵。面对一道道难关，基巴拉开始了勇敢机智的进攻。

整个游戏分八关：

(1)登陆之战：首先基巴拉处于敌方各种火炮、地雷和敌枪手的包围之中，装甲车、直升机向基巴拉猛烈射击。基巴拉不但要主动出击，避免不必要的牺牲，还要救出己方被俘人员，战斗非常激烈。

(2)敌方基地：开始是丛林激战，敌方兵力增加，武器射程增大。在水中作战，要消灭敌人坦克、机枪射手、潜伏于水中的枪手以及水中舰艇，才能过关。一些阻碍前进的鸡、猪也要消灭，以扫清道路。

(3)煤坑基地：敌方有铁道装甲运兵车、远程炮车、直升机等，不断发射各种炮弹。

(4)巷战：敌人兵力继续增加，便发生了巷战。要注意墙上之敌和重型履带式炮车。

(5)～(7)是敌人的地下基地、地上基地和油库基地，它们都是敌方重要基地，将遇到激烈的狙击。

(8)总统府：在这里，敌人装备了所有武器。基巴拉在连

天的炮火中攻入总统府，巴蒂斯塔被击毙，全国解放、人民欢呼，举起基巴拉欢庆胜利。

（十二）钻石迷阵（256K＋256K）

这是一种智力型游戏，测验游戏者的智力和反应速度。全部游戏共六个领域，每个领域都有四版，可从任何一版开始；完成四版后，再进入另一领域。完成六个领域的游戏后，还可进行第二个回合。

第一领域：砾石地带（BOULDER）。在岩石和墙壁组成的迷宫似的版图中，移动非常困难。

第二领域：冰封的严寒地带。企鹅会绕着钻石跳动，致使拿取钻石非常困难。

第三领域：沙漠（SAND）。在沙漠中采掘钻石，虽然掘开黄沙能取得钻石，但骸骨也会撒落下来，会威胁到矿工的生命。

第四领域：海洋（OCEAN）。拨开绿色海草仍找不到钻石，一定要从章鱼、变形虫和岩石或敌人互相碰撞才有钻石变出来。

第五领域：废墟（RELIC）。到处布满植物藤蔓、岩石，移动十分困难。

第六领域：火山（VOLCANO）。火焰熊熊的地带，会有骸骨突然从上面降落，威胁生命。难度较高。

游戏者操纵矿工掘洞穴，并收集钻石，不时遇到敌人和障碍物，阻挡矿工前进，游戏者必须快速作出反应，按键钮要很灵活又很得当，矿工方能清除一切阻碍。在规定时间内，若能取得一定数量的钻石，就能找到出口，完成一版，时间和钻石

数量都在屏幕上显示出来。不抓紧时间就难以完成任务。各图版中的岩石既可利用它来碰撞敌人并将敌人变成钻石，但矿工也会被岩石压死。

（十三）金属机关(METAL GEAR)

“比起与敌人战斗更重要的事情是千万不要让敌人发现你的行踪！”。“固体蛇”是秘密部队“猎狐队”的一名成员，上级下达的任务是潜入南非内陆嘉鲁芝伯北方数百公里处，称为外太空的地方，把敌方基地内正在研究开发的“金属机关”彻底破坏。

“固体蛇”开始潜入外太空只能带一箱香烟和一个对讲机，但对完成任务并没有太多的用处。利用对讲机虽然可与指挥官大老细联络，取得指示并与同伴联络，但只有通过战斗，获得奖励才能利用对讲机。通讯频率也随地点与联络人员而变化，由于敌人只能看到正面的事物，为了不被敌人发现，只有从背后接近并打击敌人。

“固体蛇”能遇到的奖励项目有：无线遥控导弹、塑料定时炸弹、榴弹枪、机关枪、外太空门的磁卡钥匙、防毒面具、手枪、地雷、望远镜及“生命”。要小心对待的场景是：毒气室中各处都会喷出毒气，必须马上戴上防毒面具，才可自由移动；在建筑物内，沿墙壁各处都设有能转动的闭路电视，进行监视，避开闭路电视的唯一方法是贴住墙壁行动；在前进途中，常有陷井悄悄地张开，所以走动时要经常看清楚前面的变化；恶犬是游戏中最可怕的敌人，因为它耳朵灵敏，一走到它附近便被发现，所以要先用望远镜观察恶犬的位置，这样到了下一个画面，恶犬会自动倒下。各种射击武器的使用必须要有弹药补

给，射击时还要装上消音器，以免惊动敌人。

这版游戏节目卡的容量是1M＋64KRAM。

（十四）多拉美

多拉美即柯纳米（KONAMI），是日本著名的软件公司，该公司为任天堂游戏机设计了如魂斗罗等多种节目卡，多拉美是以公司名字命名的游戏卡。

故事内容为：大魔王怀尔德妄图称霸宇宙，在混乱的时间和空间中，为了保卫地球，正在海碗岛研究室工作的西纳蒙博士与世界各地的勇士联络，准备与怀尔德决一死战，但这些勇士全被怀尔德抓了起来，只有多拉美先生（由Ⅰ号控制盒操纵）逃到博士的研究室。西纳蒙博士命令新制成的“多拉美小姐”（由Ⅱ号控制盒操纵）与多拉美先生一起出发，共同消灭侵略者，救出其他被囚禁的勇士们。

战斗开始时，男、女多拉美站在三个卷帘门前，第一道门通往教授的计算机房，从那里可以获知勇士们被关押在什么地点。多拉美受伤后也可在这里恢复生命力，还可以在这里输入密码（关机前要用笔记下），继续上次的战斗。第二道门通往六个关口，六位勇士分别被关押关口中，要一关一关地战斗通过，解救勇士们，以便在最后一关进行决战。第三道门是最后两关的入口，没有将所有勇士救出之前，这门将不会打开。选定哪道帘门后，按十字键的“下”即可进入。

专用武器或标志：在救援阶段，有各位英雄专用的武器或标志，不能换用。

①电子枪：多拉美先生专用。

②热能枪：多拉美小姐专用。

③十字架：即抛出去后能自动飞回的飞旋标，神鞭手专用。

④镖：能向三个方向飞行，把岩石炸毁。剑侠专用。

⑤装饰猫：第三位英雄专用。

⑥弹弓：能放出弹子，击中远方敌人，小孩专用。

⑦香蕉：如吃下能有力投出岩石，大猩猩专用。

⑧面包圈：可得到离子炮。铜头专用。

⑨宝箱：存放能量。

⑩共同使用的物品：有小心、大心、子弹、圣水、铠甲、饭团、钥匙、斗篷、储能器等。

最后决战可取得的项目：有导弹、激光、拳击、扇面激光、防弹衣、铃，还有能分身战斗和快速上升的项目。

(十五)蝙蝠侠 (BATMAN) 1M+1M

这是根据风靡美国的一部电影改编的节目卡。其故事情节为：作恶多端的小丑魔王佐克(JOKER)制造毒气，毒害全市人民，追查毒气事件的摄影师维加 (VICKI) 被佐克掳去。主角蝙蝠侠驾驶蝙蝠车，威风凛凛地出场了，在罪恶之城的黑夜里与以佐克为首的犯罪集团进行殊死决战。

蝙蝠侠的基本进攻方法是拳头，如得到一些宝物后，可使用飞镖、枪和飞轮三种武器；消灭敌人后，会出现三个项目："生命"、奖赏和爆炸弹。这些项目要很快得到它，否则一会儿就会消失。"生命"可使蝙蝠侠的生命值加满，得到奖赏，可使用三种武器。蝙蝠侠的生命值、拥有子弹数及得分数都在屏幕上显示出来。

在遇到障碍物或敌人时，可使用蝙蝠式跳跃，还可攀越墙

壁。在游戏过程中会遇到十种敌方人员，如地上爬行的“波特”，戴防毒面具、身背包囊的“古拉哥”，用枪攻击的“德布路斯”，用火焰放射器攻击的“高芝”，用刀和剑攻击的“雷电”，突然推进，然后爆炸的“拉斯达”，动作虽慢但机械爪很厉害的“哈巴史度”，机械爪伸缩自如的“呵古”，会扔炸弹的“布拉姆”，全速前进的“扎古比多”等。对付这些各有特点的敌人，使用的武器也不同。

整个游戏共分五版，每版由 2～3 个部分组成。

第一版是夜晚的街道，在受毒气污染的城市里，到处是匪徒，毒气弹、毒液输送车到处可见。

第二版是制造毒液的工厂，到处是管道，地下流着毒液，各种机械传送带和不时出现的敌人。

第三版是输送毒液的泵房。

第四版是控制室及电脑心脏。

最后一版是小丑魔王的藏身之所——大圣堂。

每一版的最后都会出现首脑人物，只有与首脑决战后才能过关。

（十六）超级坦克

又名坦克大战，是动作型游戏，一人或两人操纵坦克在各种不同版面的战场上驰骋，消灭敌方坦克（有普通坦克、重型坦克和快速坦克等），并为保卫自己的大本营而战。每人有三次游戏机会（三辆坦克），每个版面中敌方出现 20 辆坦克，全部消灭后就转到下个版面的战场上继续战斗。在战斗中，还会得到许多宝物，取得这些宝物后会出现下列功能：敌坦克钉住、无法动弹而被动挨打；增加生命力；大本营工事加固；防弹

衣；屏幕上敌方坦克全部炸毁。尤其是取得“五角星”宝物后，可使自己坦克射出的炮弹速度更快，甚至可穿透钢筋混凝土工事。

整个游戏共有35个版面，如要选版可在按开始键后，按动A、B键进行选择。每一版面都由不同图案组成难度各异的防御工事，如砖墙、钢筋混凝土工事、河流、森林、雪地等图案。也可以自己布阵，对付敌方坦克进攻。如果打通第35版面还可获得第36、37……版面的战斗场景，以资奖励。

虽然坦克大战的游戏容量不大（24K），但游戏由轻松到紧张，游戏者双方默契配合，为了共同目标协力战斗，对身心健康也是一种良好的锻炼。

（十七）大坦克（GREAT TANK）

这是一个大容量的坦克战游戏（1M＋1M），游戏的难度与复杂多变的程度远远超过以前的坦克大战。

游戏者操纵的坦克装有主炮和机关炮二种（A、B键发射），当按动十字键的左，机关炮射向左方，而主炮的射击方向不变。如要改变主炮炮塔的方向，必须同时按下十字键的左和B键，坦克和炮塔方向才一齐向左转。

背景画面有森林、山岳、高速公路、机场、铁道、城市街道、发电厂、渡桥，最后的目标是攻向敌方首都。由于地形复杂，在战斗中可以不断了解自己的弹药装备，能量剩余量及情报通讯。只要用选择键，就可显示各个项目的变化情况，甚至可以显示整个战场的全部地图，以及自己所在的地理位置，以利于针对当前的地形分析战争全局，选择不同路线向敌方首都挺进。

弹药装备的选择：可针对不同敌方目标，改变主炮的攻击能力：如 V 表示连射弹；F 为穿甲弹；B 为炸裂弹，有大面积杀伤力；L 为长距离炮弹，能射向远方敌人；？：能消灭画面上全部敌人。途中还有两种装备可得到：E——能量，可恢复坦克的能量；R——保留能量，能量消失后可取得能量。

（十八）恶魔城

恶魔城的故事发生在和平宁静的小国托拉巴尼亚，一个阴云密布的夜晚，一群邪教徒正在进行诅咒的仪式，突然一道闪光过后，发出一声巨响，那个一百年前被英雄克利斯·贝蒙征服的吸血鬼复活了！吸血鬼利用强大的魔力又使 5 个怪物复活，历史中恶梦般的场面又出现了。能拯救人们于水深火热之中，消灭魔鬼的只有贝蒙家族中的西蒙。他将接过受过洗礼的皮鞭，去消灭吸血鬼！

整个游戏共六版，每版有三个阶段。在游戏过程中，有各种宝物可得到。其中的五种主要宝物是：

①怀表：可暂停敌人的动作。

②短剑：直线飞行。

③斧头：对付飞行的敌人。

④圣水：可燃烧并火攻敌人。

⑤十字架：直线飞行并能回收。

这些宝物得到后屏幕上有显示。其他的宝物有：二发连射；三发连射；取宝用的心珠；大心珠（为 5 个小心珠）；恢复体力的鸡腿；能得 2000 分的宝箱和皇冠；能得 1000 分的发光钱袋；铁链，可加长鞭子；圣链，可瞬间消灭敌人；透明药，能一段时间内无敌；魔力球，可吸收敌头目的魔力；增加生命等。

各版的过关法：

第一关：西蒙到檄恶魔统治的黑暗之城，在这里西蒙要消灭吸血蝙蝠、黑豹、僵尸和半鱼人等敌人，对付飞行的蝙蝠最好用怀表，也可用反跳法攻击。方法是按十字键中与前进方向相反的键，同时按 A 键，再按 B 键，就能在空中向后飞行，用鞭子攻击。有许多宝物藏在蜡烛之中，可用鞭子抽打后取出宝物。

第二关在室内上下楼梯时，可不断抽打蜡烛得分并获得宝物。敌人头目是美迪莎，平时如石像，西蒙一到，它的头就会飞起来，头发变成一条毒蛇，向西蒙攻击。还要注意活动的天花板，会突然下降，可蹲下避免被压倒。

第三关：本关西蒙遇到的敌人有美迪莎、乌雅、阿玛、驼背人、幽灵。头目是木乃伊人，动作不快，但会两面夹攻。可用十字架对付它们。

第四关：敌人有由上下相叠的两张脸构成的骨柱，异常坚硬，要连续作战将其击毙；能带来驼背人的大鹫；由白骨构成的白龙头。头目是法朗哥，它指挥部下发动袭击，快速攻击的驼背人在其肩上。可用斧头消灭它们。

第五关：开始是白色和红色骷髅，对西蒙扔骨头，身披盔甲的阿克斯、阿玛扔斧头；头目死神飘浮在空中发射镰刀，最难对付。

第六关：与神父般的吸血鬼决战。吸血鬼不断发射火弹，它的要害是头部。

（十九）恶魔城二代

恶魔城二代又名“咒之封印”是柯纳米公司 1987 年推出

的节目卡。

故事情节是：吸血鬼多拉裘伯爵被西蒙打倒，但没有断气，过了七年，其遗骸开始复苏。西蒙为了彻底消灭吸血鬼并把诅咒封印，再度出来战斗。由于这次作战不是恶魔城一代中那样在城里进行，而是在托拉巴尼亚整个国家中进行。这个国家有七个城镇：叶巴、贝罗斯、欧西巴、阿多拉、旺德鲁、得伊那和尤末；5个公馆：肋骨馆、心脏馆、眼球馆、指甲馆和戒指馆，其中藏着吸血鬼的五个遗骸。还有森林、桥、死河、沼泽、湖泊、坟墓和许多道路分叉。在这个国家的任何一个地方都有吸血鬼的爪牙。西蒙的目的就是要收集遗骸，烧掉它们，使吸血鬼永远无法复活。

西蒙使用的主要武器是5条鞭子，其中除皮鞭外，另外四条鞭子都要用心来买：荆鞭为100心；铁链鞭为150心；钢鞭为200心；火焰鞭在犹他地下道中，由钢鞭变成，威力最大。鞭和宝物的使用方法为：挥鞭按B键；一边按十字键的上，一边按B键可使用宝物；按开始键可显示辅助画面，并用十字键进行选择，辅助画面也可显示时间和水准；在城镇中，如要进入室内，只要在入口处按十字键的上；跳跃按A键。

宝物有：丝袋、圣母的念珠、水晶球、圣水、短剑、银色小刀、金色小刀、跳矿石、火焰、橡树樁、月桂树和蒜头。许多宝物要用心来换，5个遗骸得到后也是有用的宝物。分散在各地有十三本书，上面有阻止吸血鬼复活的正确指示。

吸血鬼的爪牙最多可增加到30种之多，对付这些敌人很不容易。

由于线路很复杂，比较容易通过的顺序如下：

（1）在叶巴镇用50心购白水晶，50心买圣水，100心购

荆鞭。

（2）入肋骨馆取得肋骨；在贝罗斯镇用50心购短剑，150心买铁链鞭；在达比地下道取圣火。

（3）在欧西巴森林找书读，在欧西巴镇用50心买蒜头，50心买月桂树，遇到伙伴把白水晶变成蓝水晶。

（4）把蒜头放在女吸血鬼墓地；遇到吉普赛人，向他要银色小刀；到由巴湖用蓝水晶到心脏馆，取到心脏，赶往死河。

（5）与船夫说话前，赶到眼球馆；在眼球馆打倒死神，得到金色小刀，取得眼球。

（6）在迪波乐悬崖向吉普赛人拿跳矿石，从死河赶到阿多拉镇，请城中伙伴变蓝水晶。

（7）把蒜头放在史多利哥墓地，然后用200心在旺得鲁镇买钢鞭，在佳姆荒地拿书。

（8）沿悬崖用红水晶呼风；飞到指甲馆，取指甲；从河下入犹他地下道，变火焰鞭，在得比亚斯森林拿书。

（9）在久玛沼泽用月桂树达戒指馆，找到商人取月桂树，取得圣母的念珠和戒指，向左到得伊那镇和尤米镇，不要去得尼斯森林，依靠圣母念珠的力量过西桥，最后到吸血鬼城。

（10）在祭坛燃烧吸血鬼多拉裘拉的遗骸，把它打倒，将咒语封印。

最后，若打倒吸血鬼经历的天数太长，西蒙会被诅咒而倒下，画面是灰色；如10天完成任务，天空是碧蓝色的；3～5天则天空是红色的，西蒙在墓前祈祷。游戏全部结束。

（二十）沙罗曼蛇（1M）

沙罗曼蛇原是大型游戏机的节目，它的前作是

“GRADIUS”，它们都是富有幻想的激烈的科幻飞机射击游戏，是柯纳米公司 1987 年推出的节目。可单人玩，也可双人玩。

故事发生在闪烁着美丽光芒的拉迪斯行星。这座拉迪斯星有一项自古相传的“火焰预言”。这段预言是：在远离一千光年的宇宙中，当栖息在火焰海的巨大火龙觉醒时，邪罗赫斯便展开攻击，使天地笼罩在一片黑暗之中，光明被吞食了。正如这段预言，巴克帝安星团的精锐战斗部队（沙罗曼蛇军）发动了侵略，行星拉迪斯被沙罗曼蛇军的终极生命体邪罗赫斯吸收。拉迪斯星的王子“罗德”，尝试反攻，但不是沙罗曼蛇军的敌手。罗德王子经过九死一生的历险，终于逃出邪罗赫斯，奔向曾经打败过沙罗曼蛇军的行星克拉迪，请求支援。克拉迪行星的一位勇士搭乘时空战斗机“大神号”，飞往具有强大支配力的沙罗曼蛇母星。正义与邪恶的较量开始了！

在游戏开始时，单人游戏可用Ⅰ、Ⅱ号控制盒驾驶大神号；双人游戏时，Ⅰ号控制盒操纵大神号，Ⅱ号控制盒操纵罗德号。消灭敌人后可得到宝物——动力。每得到一次宝物，屏幕下面的表格就会移动一格；当达到游戏者想得到的那一格时，可按动 A 键，便能拥有这一格所表示的功能。功能一共有 6 种：①速度（SPEED）——可使战机速度增加。②上下炮（MISSILE）——使战机拥有另一种发炮功能，即上下发射导弹的功能，并能沿着边线前进。③波动炮（RIPPLE）——使战机拥有波动炮，这种炮的攻击范围比较大。④激光炮（LASER）——使战机拥有激光炮，这种炮的攻击力较强，能穿心。⑤炮台（OPTION）——可使战机拥有多个炮台，共同发炮。最多有三个炮台。⑥无敌（FORCE）——使战机变成一枚

火球，这样便成了无敌状态。

整个游戏共有六个版面，三个横向卷动的版面，三个纵向卷动的版面，战机在卷动的版面中飞行。各版将结束时，都有敌方首脑出现进行决战。另外，还有34种不同的敌人在各版面内横行。

第一版“细胞壁内”：大力神在这儿遇到的是由贝培姆编队飞行的狙击，又会遇到在空中浮游，动作缓慢的欧克迅，击中它们后可有宝物出现。或许还会遇到如怪手模样的多斯汉特，如无能力击毁便应回避，红色部分是怪手的弱点部位；有时细胞壁会突然增长，堵塞前进的道路；有时壁上会长出血淋淋的尖牙，时伸时缩，令人感到紧张而害怕，但尖牙只会上下运动，不会发动攻击。另外，在细胞壁上的士巴克会发射红色子弹企图击毁大神号。要通过最后一道网状细胞组织时，最好带有激光炮和无敌防护罩，便可不断破坏网状细胞和两个一队的乌克。这一版结束时，便出现一个大脑形状的脑魔，它会伸出两只怪手向大神号进攻。它的眼部是弱点，等它露出眼珠时就要集中火力击倒它。

第二版“火山谷”：大神号向上飞行，开始与第一版一样，遇到编队飞行的敌人，可通过击败它们取得各种武器。背景画面是左右两面有许多会喷出大块岩石的火山，这些喷出的岩石还会在空中飘浮，一些更大的石块被大神号射中后会分裂成许多块。在和敌方首脑决战之前要经过三条道路，左右都有炮台，有些道路非常狭小。第二版的敌方首脑是铁特朗巡洋舰，它的攻击主力是四只机械手，会不停转动。要消灭它，先要把它所有的防卫网打破，再射击它的中心，才能成功。

第三版“红焰世界”：行星生命体的能量变成火焰，不停地喷射出，由可怕的宇宙巨兽邪罗赫斯操纵。从火焰中产生的敌人都是强敌，如由火球组成的布加乌勒，会不断向大神号追来，要瞄准它的头部才能消灭它；又如火中产生出来的火凤凰，它被子弹击中后会变得更大，向大神号猛扑。还会出现无法破坏的红焰，逐渐变大，变成半圆状，但会自行消失。最后会出现栖息在火海中的敌方首脑“巨龙”，它张开大口，会吐出一长束火焰；但其弱点也在口中，要向它的口中射击并立即转移，反复多次就能战胜它。

第四版“纵向卷动细胞壁”：在宽窄不等的内壁，许多大生命体内部蕴藏着攻击力很强的小生命体，细胞还在不停地繁殖；如棒锤状的萨克隆，当它破碎后散出孢子，大神号就难以前进了。还有一些网状细胞和芋薯细胞，都会伸出触角。最后出现的是敌方首脑“骷髅王”。它先出现肋骨，要用激光向它射击，要在这些骨怪分裂前彻底破坏它。骷髅王的头骨是最难对付的，口中会吐出子弹，后来会飞出眼珠。它的弱点在嘴巴，当它开口时，必须迅速对它连续射击，才能将它打败。

第五版“神殿”：这座奇妙的神殿，原来是属于行星拉迪斯的，但也被邪罗赫斯吸收了。要注意这个神殿，它有着复杂的地形。开始是横向卷动的岩石通道，小山会裂开，发出闪电，成为圆屋顶；空中陨石也会裂开成碎片，通过高山后会出现炮台。漂浮在空中的陨星有4个凯必特的升降口，凯必特是岩石状的星体，行动缓慢，但会追踪目标，必须消灭。突破冰柱地带后，就会遇到重要的敌人五面炮座。消灭这些敌人后大神号会进入如同金字塔内部的地下通道，从可怕的石像下进入通道后，会碰到成对排列的比比，比比会发射红色的子弹。

同时，还将遇到转动的铁三角和会移动的石柱，要从它们的中心通过；在遇到墙壁时，要使用 B 键连续射击，破坏上方墙壁，从秘密通道前进。其他墙壁是不可能破坏掉的，只能撞毁飞机。在迷宫般的墙壁中前进，要注意防止进入死胡同。最后进入的是敌首脑驻地，强烈的地震使墙壁倒塌，这时就会出现图坦门卡的像，它的脸部会发出子弹。攻击的目标是它的眼睛，但头部周围有圆形障碍物，要一一突破。

第六版“机械都市”：这是最后一关，它连接到邪罗赫斯的心脏部位，即沙罗曼蛇军团的中心要塞。胜利已经在望，但巨眼和恐龙正等着大神号。

在纵向卷动的画面中，首先遇到黄色和蓝色的贝培姆军团，然后出现 4 架和 8 架编队飞行的亚卡米拉，以三种颜色变化的水晶球如雨点般落下。对付这些敌人后，便可进入要塞中心。在要塞中心，到处有火焰和铁钻，还有石像般的摩艾。摩艾有向前、向后和空中浮游三种，要击中它的口部，才能将摩艾消灭。

至于要消灭巨眼，必须先击倒在巨眼四周旋转的、会喷出蓝色炮弹的恐龙；要击倒恐龙，必须瞄准它的头部射击。巨眼被消灭后，必须从沙罗曼蛇星迅速撤离，要以超音速的速度躲闪许多道快门，只有这样，才能使大神号平安的从沙罗曼蛇的母星撤离。接着，在宇宙空间，沙罗曼蛇星爆炸成一团尘埃。

（二十一）霹雳神兵

故事情节是：一个凶恶的神秘集团，企图征服世界，并将制造毁灭世界的新型武器。为拯救世界，S 国从特种部队中选派一名或二名游击专家，在秘密孤岛上方空降，进入敌方基

地。

整个游戏共有七个版面，每个版面结束都有一个敌方头目，只有消灭这个头目，才能顺利过关。

在游戏过程中，要注意选择各种武器。这些武器都装在武器箱内，只有消灭掌握箱子钥匙的敌人，才能取到钥匙打开箱子。箱子内有各种特殊武器，以供选择。

A、B键为武器发射键。使用A键的武器有：基本武器机关枪；五个方向辐射的散弹炮；火焰喷射器；重型机枪。B键的武器有：基本武器手榴弹；重型手榴弹；烟幕弹；旋转铁球。倘若游击专家被敌人击中，拥有的特殊武器将全部消失。重新开始时，还是基本武器。得到了新的武器，以前使用的武器便不起作用；不过，得到的新武器与原来的相同，会增加子弹数。除了机枪，各种武器的子弹数是不同的。另外，还有一些特殊的装备以供选用。

（二十二）神枪手（GUN FIGHTER）

史提夫出身于一牧场，是一名典型的西部牛仔，特长是射击。由于史提夫父亲被杀，牧场又被占，他一怒之下便拿起心爱的手枪，为铲除恶霸、抢回被占牧场而战斗。

全部游戏共六个区域，每个区域内要将所有敌人都打倒才能过关。史提夫除使用手枪外，还可将敌人武器夺过来为自己所用。背景画面在作横向卷动时，可使用的武器有炸弹、飞旋标、小刀、手枪四种。炸弹和小刀都作抛物线飞行，回旋标直飞出去后会自动飞回来。

将会遇到的敌人有：机枪手、来福枪手、扔木桶人、忍者、武术家及普通枪手。

场面有山寨、车站、山岳、货车和鬼城等地。

（二十三）俄罗斯方块（PUZZLE）和砌图游戏（TETRIS）

这两种测定人的反应速度及智力、能力的游戏，据说是俄国人发明的，后来风靡全世界。特别是编成游戏节目卡后，玩过的人都会如痴如醉，不肯放手。

游戏的玩法非常简单，将从空中掉下的七种不同形状的砖块，利用十字键，使这些砖块在空中旋转，并按照你操纵的位置落到地面，当这些长方形、正方形、丁字形、曲尺形、斜方形的砖块纷纷落到地面后，如果能在某一列排满，就会消失，即被抽掉；如果砖之间有空隙，只能向上堆砌，注意：一旦堆到顶，游戏就失败了。

在不同砖块掉下时，游戏者一面使它转动，一面要马上作出判断，放在哪里合适。但砖块不会等到砌好一块再掉一块下来，而是接踵而来，因此，游戏者并没有充裕时间考虑，有时会手忙脚乱，但这也正是游戏的兴趣所在。如此简单的游戏，怎么还会失败？不甘失败，争取成功的好胜心占了上风，反应速度加快了，判断能力增强了，成功率越来越高，兴趣也愈发浓了。

当游戏者比较熟练后，还可选择砖块下落速度较快的版面，一般速度有十个等级，每一等级有六个阶段，完成一个阶段，接着出现下一个阶段。游戏者也可以自选其中某一等级。每次抽掉的列数越多，得分也越高，当多人比赛时，以高分为胜者。如嫌砖块下落太慢，可按 A 键，使砖块尽快放到适合的位置。

游戏中将会遇到许多难以预料、激动人心的场面，这就不

是光看介绍所能领会的。

(二十四)快杰(1M+1M)

这是一部由大型游戏机节目中移植过来的任天堂节目卡。

在整个游戏开始之前，有一段开场白，内容是说：有一只信鸽，飞近你的身旁，并交给你一封信，信中告诉你："公主已落在奸党包围之中，处境非常危险，希望你能设法救出公主。"信中还附有一张地图，地图上显示冲入包围圈、搭救公主的路线。游戏者以这张线路图为依据，操纵前去搭救公主的勇士也高，通过一段漫长而艰难的路程。在路上，到处都是敌人；路途中的地形背景也会经常改变，凹凸不平的地面，不时闪过山岳、森林、深谷、竹林等；在每一版的尽头都有一位敌方首脑在等待着这个勇士。

在各版中将会遇到青之部队、赤之部队和白之部队，还有见张鸟、大头太郎……。也高的主要武器是回转剑。在游戏过程中，也高会拥有许多宝物和强有力的武器。在打倒敌人之后，就会得到宝物。

如果顺利过了几版后，也高就会遇到最强的敌方首脑，努力把他击倒，就会使公主获得自由。

(二十五)鳄鱼先生

鳄鱼先生是柯纳米公司推出的、有九个版面的高难度游戏节目卡。

故事情节是：一位参加过越战的退伍美国军人比利·韦斯特，他回到美国后在新奥尔良市居住。这时，黑社会的头目

波斯·考登不但掳走了比利的女友安娜，还命令部下暗杀比利。比利勇敢地迎战敌人，他发誓要救出安娜，这样，与暴徒的一场决战就不可避免地发生了。

第一版是森林沼泽地带。开始的时候，敌人仅用拳脚向比利攻击；中间，敌人用木棍和小刀对付比利，还会有水中忽隐忽现的鳄鱼向比利袭击，潜水人也会在水中向比利射击。比利则用拳脚、鞭、枪、小刀予以反击。按 A 键为脚踢，B 键为拳击、鞭、枪、小刀等，A、B 键同时按下是跳跃攻击。

第二版是在 3D 立体场景下的枪战。要注意比利的子弹数量，不能过分浪费，在游戏途中会有弹药奖给比利。潜在湖中的敌人全被消灭后，会有急救箱出现，拿下它，便能恢复比利的生命力。最后，比利将对付一架直升飞机，敌人不断地从机上跳下来攻击比利，应集中火力把直升机击毁。

还有一些项目，尽量要得到它们。例如“防弹衣”，它可使比利一段时间无敌；“星”，它可使出现的敌人全部消灭；“砂钟”，它可使比利在一定时间内子弹不减少；“人形”，它可使比利增加一次生命。

第三版是沼泽的最后地带。敌人不多，开始只有两个用小刀的敌人；最后出现的是敌人的首脑，可以靠近他用飞脚攻击。在离开沼泽地时，会遇到绑着的安娜，她被考登架上汽车逃跑。

第四版和第五版都是在 3D 立体画面下的汽车追逐，难度不高，但要注意上空的飞机和一辆不会被击毁的敌方汽车，途中会有生命力和时间奖给比利，要主动得到它们。比利的汽车的最高车速是 250 公里/小时，用十字键的上、下键可使汽车加速和减速，左、右键可改变操纵方向。当敌人的直升飞

机到来时，可按A键将炸弹扔到空中击毁之，按B键则是用来攻击敌人汽车和障碍物。

第六版是在新奥尔良市街道上，敌人不再只用拳脚攻击，大多数敌人手持小刀、木棍和长鞭。还会出现用铁球攻击比利的敌人，要小心应付。

第七版是和第二版一样的枪战，只是背景不同，要注意一些驾车的敌人。最后的对手是一位枪手和另一个手持小刀的小流氓，要先消灭枪手，再对付不停跳动并放出小刀的小流氓。

第八版是在考登住宅外花园，敌人反击非常厉害，他们大多是两三个人一齐攻击，只有击溃他们才能进入考登的住宅救出安娜。

最后一版中有三位难以对付的敌人，第一位是善于跳跃的敌人，注意：比利必须在第八版先得到防弹衣，然后才谈得上在这一版用长鞭击败这个跳跃的敌人。最后是两位身穿盔甲的敌人，对比利进行夹攻，他们是整个游戏中最难对付的敌人。注意：消灭他们的方法是，首先将他们引在一起，然后快速前进，到达一定距离，用长鞭或飞脚攻击；不断重复上述动作，可以最后消灭这帮暴徒。整个游戏结束时，比利与安娜终于相遇。

（二十六）月风魔传（1M+1M）

月风魔传是继大盗五佑卫门和KING KONG Ⅱ后，柯纳米公司推出的大容量游戏节目卡，由于容量大，版图比其他节目卡复杂，玩法也多变。

故事发生在14672年，魔历元年，地狱界的魔王龙骨鬼打

败了月氏三兄弟，杀了老大、老二，夺去月氏祖传的波动剑。幸存的月氏老三——月风魔为报杀兄之仇，寻找失掉的波动剑。

游戏开始时，月风魔从狂鬼岛山下经过，在商店里购买武器。店里面有一个骷髅，与骷髅谈完后，便与一怪物作战，并取得鬼面符。到达三个小岛时，只要出示鬼面符给守关者看，就可到达另一个小岛。每个岛上都有一个 3D 立体迷宫，波动剑就藏在这迷宫内，月风魔只要在迷宫内通过一暗门，找到三途川，就可和川里的大妖怪作战。战胜大怪后，就可夺回一把波动剑。收齐三把剑后，便可从一条神秘的桥到达迷三小岛，然后爬上狂鬼岛，与龙骨鬼决一死战。

龙骨鬼有三个化身，必须把三个化身逐个消灭。第一个化身是一个穿黑袍的妖怪，它用光弹和跳跃袭击月风魔，可用波动剑对付它。当它的身体爆炸，逐渐变大，这就是第二化身。许多武器（包括波动剑）都不能击倒它。它手持盾牌，抵挡月风魔的所有武器的攻击，还不断发射飞刀还击，这时只有用陀螺攻击。游戏者可按 A 键，使月风魔在跳起的同时，身体旋转，便成为攻击龙骨鬼第二化身的有力武器了。当第二化身爆炸后，又变成第三化身，即龙骨鬼的正身。巨大的龙骨鬼用飞弹和强有力的手攻击月风魔，月风魔用波动剑向它的心脏攻击数十次才能成功。当月风魔的力量快用尽时，要注意用药瓶补充能量。

月风魔传中的敌人有 50 种之多，可取得的宝物又有 14 种，整个游戏难度较大，引人入胜。

（二十七）魂斗罗二代（超级魂斗罗）

故事发生在二十八世纪后叶，外星侵略者又在荒漠中的骷髅岛上建立了睡美人基地，准备再次向人类发动进攻。魂斗罗中的主人公比尔和兰斯又一次接受任务，乘直升机前往骷髅岛，深入到睡美人基地消灭敌人。

整个游戏共分八关：

第一关：敌人基地内部。比尔和兰斯前进在基地平台上，会遇到不断从敌方营房里涌出的枪手拦截。在前进中，比尔和兰斯会遇到一些飞动的武器装备包，打下它们时可得到各种武器装备。武器种类与魂斗罗中的相同，其中以向五个方向辐射散开的散弹(S)为效果最好。但如得到一种新武器，则原有的武器就不再发挥作用。通过本关不太困难。

第二关：敌人阵地炮台地带。也较容易通过。

第三关：热带丛林。开始时，要对付树上、林中和奔跑中的敌人，还有固定的机枪手。然后是涉水过河，此时也会遇到各种敌人。接着要经过独木桥，在平地上会遇到一只爬动着的巨大的机器蜘蛛。对付蜘蛛既要主动射击又要防止蜘蛛发出的子弹。可跳到蜘蛛背上，一面跳跃、一面向下射击。最后要越过不断下塌的地层，此时要一边向敌人射击，一面不断向前跳动，才能顺利过关。当攻至敌人的指挥中心时，要集中一切火力射击，一举攻破它。

第四关：敌人的另一个基地内部。在那里有一些毒气泡发射台和跑动着的绿色服装的敌方人员，在上升的电梯中还会遇到翼人和隐藏的炮台；在基地顶部有一排九道激光束，不断阻碍比尔和兰斯前进。若能机智地逐个击毁它们，便可过

关。

第五关：敌人礁石岛阵地。在那里有流石断桥，要在跳跃中前进；最后会遇到一个机器怪物，它会不断抛出爬动的骷髅头，只有用猛烈的火力才能消灭它。

第六关：死亡地带。地下有成群的爬行动物，如食人螃蟹和红色蜘蛛，还有突然会张开大嘴的地面，最后是一个怪兽头颅和游动的红色龙。

第七关：地下阵地。

第八关：睡美人基地。比尔和兰斯必须穿过频频塌下的岩石层和经常断裂的地面，还会遇到长尾怪物的进攻。只有机智勇敢的穿过这一层，才能深入地下基地总部。在地下基地有座巨大的白色睡美人座像。当睡美人张开眼醒来时，要注意它发射的气泡弹。摧毁雕像后，英雄们在落日的余辉中胜利返航。

（二十八）空中魂斗罗（最后的使命）

这是一部1990年6月推出的新节目卡。

故事发生在2×××年，由于地球上两个超级大国进行军备竞赛的结果，地球的自然资源逐渐枯竭，气候趋于温暖化，陆地则逐渐沙漠化，地球面临破坏的边缘。就在这时，企图霸占地球、毁灭人类的外星侵略者飞到了地球，他们用特殊的射线破坏了臭氧层，使人们不堪忍受恶劣的自然环境。然后，侵略者在地球与他们基地之间设置了一部可抵达遥远天空的电梯，称为星形管道；又在地球上建成了基地——阿特兰蒂斯，并以此基地向人类开始了全面的攻击。

在强大的敌人面前，人类节节败退，但从轻度污染的沙漠

中却神奇般的出现了两名超人一般的士兵：谢尔盖和弗雷特里克。他们为拯救地球和人类，勇敢地去迎接外星侵略者的挑战。

游戏可单人玩或二人玩。

基本操作与魂斗罗Ⅰ、Ⅱ代类似。其不同处是，如按A键可任意选择进攻角度，进攻角度由十字键来决定。再按A键，即解除任选功能。

所用武器可以根据隐蔽的武器库的种类进行选用，S表示提高速度，最高达3级；L是激光，可以贯穿建筑物，W是大范围发射；B是炸弹，具有大面积烟雾的炸弹。

整个游戏有五大关：第一关“废墟之街”；第二关“地下基地”；第三关“阿特兰蒂斯”；第四关“星形管道”；第五关“敌方要塞”。

（二十九）圣斗士星矢（黄金传说完结篇）

敌人首脑是深居圣城的教皇。圣城中有十二宫，各宫的场面不同，光靠单枪匹马是无力对付的，必须由四位战士互相配合，各使其技，才能将敌人击败。

教皇非常暴虐，他用咀咒之箭射中沙织女神，如果在12小时内不能抓到教皇，沙织女神就要死亡。为了救女神，伸张正义，四位勇士向恶魔教皇宣战了。

四位勇士为：第一位“星矢”，主要功夫是天马星座流星拳、天马星座彗星拳。其势不可挡，也是游戏钥匙的掌握人。第二位“冰河”，善于运用结晶冰似的钻石飞针作暗器。第三位“紫龙”，在中国五老峰得到老师授于的庐山升龙霸之技，可在急流瀑布中逆行。第四位“瞬”，心地善良，不好战争。

十二宫又称黄道十二宫，它们是：白羊宫、金牛宫、双子宫、巨蟹宫、狮子宫、室女宫、天秤宫、天蝎宫、人马宫、摩羯宫、宝瓶宫和双鱼宫。各宫都有圣斗士守卫，淇是横向卷动画面。

在作战中有四种指令出现在画面上：

（1）作战：各人有其绝技，作战时要互相照应，各使其技。

（2）求助：在作战中可能失败时，要立即向友人求助，不可独自作战下去。

（3）会话：友人作战前，要说一句话，互相致意。

（4）资料：要调查好敌人所给于自己的危险值是多少，以决定作战方式，根据不同情况互相配合。

（三十）壮志凌云（TOP GUN）（1M＋64KRAM）

壮志凌云原是一部电影，后改编成游戏节目卡。

故事发生在海军基地内的战斗兵器学校，其中的一名学生爱美因为成绩优良，被选中参加实战。爱美操纵 F－14 型战斗机，在 3D 立体画面内迎击敌人。战斗机从航空母舰上滑行升空，此时爱美坐在驾驶舱内，面前的下方是一排仪表板，上方是广阔的视野，如在真实的飞机上看到的那样。仪表板上左方是高度计、速度计、燃料计和水平仪；右方是剩余导弹数量和型号，弹药种类表；下面为能量显示；仪表板的中央是多功能的荧光屏。驾驶窗上有瞄准方框，中央是瞄准点，当敌方目标出现在瞄准方框内，就可开炮射击。

在游戏开始时，将出现一幅地图，指出这次战斗任务是地图上标以“x”的目标。当了解任务后，就可选择武器。战机拥

有两种可同时使用的武器，一种是随时可使用的机关炮；还有一种是可供选择的导弹。导弹型号有三种：T—11、T—22和T—33。

武器选择好后，战争就开始了。多功能荧光屏将随时显示附近是否有敌机，如敌机在前方，可将正方形的瞄准器方框移到目标上，然后发射机关炮，一发即中。如敌机在后方，或不在瞄准器方框内，可按下B键，导弹便会发射出来，并自动追踪敌机，命中率极高。

多功能荧光屏除了能用文字（英文）显示将会有什么危险，并充当雷达发挥作用外，还会在燃料将尽时，发出警告，这时，游戏者可按开始键，燃料补给机便会飞来。当燃料补给机靠近爱美的座机时，会将加油管伸出来，此时爱美的战机必须密切配合好，这样才能对接成功，否则将得不到燃料供应。爱美把最后的敌人消灭了，便可飞回到航空母舰的甲板上去降落。但在降落时要小心谨慎，可依靠多功能荧光屏的帮助，争取成功地降落；否则，爱美连人带机将会冲入大海。

整个游戏共分三版：

第一版是模拟战争：在地图上没有x标记，即没有最后攻击目标，所以过关比较容易。

第二版是攻击海上目标——敌航空母舰：这一版除了航空母舰外，还有普通战舰、潜水艇和运输船，敌机也会不断向你追击。

第三版是对地作战：最终目标是敌航天飞机发射台。

如果游戏者的得分在5万分以上，柯纳米公司颁发的奖状将出现在屏幕上。

（三十一）桌球（1M＋256K）

桌球是有严格规则的运动，必须掌握击球的力量、角度、反弹等，才能充分体会到其中乐趣。游戏中共用9个球，虽然击任何一个球都会入洞，但先击哪一个球，要仔细考虑。

游戏可供一个或两人玩，还可选择练习或比赛的版面。对于一个不会击球的初学者，在游戏中会给你上课。课程分理论课和实习课，理论课上你可以提出问题，游戏机会作出解答。当你将球放在适合的位置，屏幕上将会显示球可能经过的路线，包括几次反弹路线；但你如把球随便放置，可能无解答。实习课中，你可选择球的种类，进行各种练习。如击球成功，屏幕显示：VERY GOOD 表示赞扬。如果击球失败，屏幕上会显示正确的击球方法，真是一位诲人不倦的老师。

当你的击球水平逐渐提高，你所操纵的参赛者便可走向比赛场地；游戏过程中，屏幕上不断显示得点数、失分数以及回合数。当得分不够，只能在原来的版面继续再玩。

对于想学桌球和迷上桌球的游戏者，这版节目卡是很相宜的。

（三十二）爱战士

故事发生在遥远的未来新东京，住在新东京的十四岁天才科学家尼可，由于他的女朋友丝蒂拉的协助，即将完成异次元空间移动装置。可是，距离地球非常遥远的岱拉斯星球的首领——牛魔王听到这个消息后，立刻要求将这个装置转让给他。岱拉斯是军国主义统治的星球，如果这个装置落到他的手上，后果将不堪设想。尼可拒绝了他的要求，此时牛魔王

派他的手下格斯内拉将丝蒂拉和移动装置劫往岱拉斯星球。装置被分解成三部分，封在晶体钻石中，藏在岱拉斯星球的七个大陆上。尼可单枪匹马前往岱拉斯星球，去寻找丝蒂拉和异次元空间移动装置。

岱拉斯星球的七个大陆，有很多宝物，可以帮助尼可增强体力；但也有不少强敌，挡住尼可的去路，必须充分准备好武器和积蓄力量，才能将他们打倒。

1. 武器和宝物的使用

控制盒上的按键用途：按键A为尼可跳跃；按键B为短程攻击发射；按开始键可将游戏主画面改为副画面，以查阅宝物的状态，得分，取得几颗钻石等资料；选择键可进行科斯摩球攻击（COSMO BALL）；十字键可使尼可有八个方向的移动。

可得到的宝物有：①心形宝物，得到它后可维持一定量的体力；②超级鞋，它可使尼可加快速度，可分三阶段加速，跳跃的距离和跑步速度也都可提高；③科斯摩球一个可使用两次，用它可攻击画面上出现的敌人，利用选择键发射；④连续发射能力宝物，它可使尼可连续发射，是提高攻击力不可缺少的关键武器，亦可分为三阶段来加速；⑤能量槽，它可以延长生命；⑥太空衣，它可减少敌人的攻击能力；⑦太空裤，它可减少火海和洪水的攻击；⑧远距发射宝物，它可使发射距离增长，全部有三阶段，可以攻击远处的敌人；⑨加农炮，它可使攻击威力得到加强，亦分三阶段变化，如配合连续发射使用，将是威力最强大的武器。另外，打倒敌人后会出现闪烁的红、蓝色苹果，红色可恢复生命力0.5分，蓝色可提高生命力1分。

2. 七个大陆区域（幕）及敌情分析

第一幕:奇迹世界

在这里宛如进入迷宫世界,要仔细记住路线,否则会在其中绕圈而走不出去。其中的敌人有:斯美利亚,他和尼可会保持一定距离并来回移动,可不理会它;土狼,它会突出向尼可攻击,是一个采取直线攻击的敌人,可用跳跃避开;奥克特比,它平时浮在火海中,时会以泡沫弹进行攻击,如能闪开,也可不理会;熊娃娃,它看起来十分可爱,但会猛烈地向尼可攻击;伊玛诺克,它会从侧向或斜面挥拳向尼可攻击;鸟怪,它会在天空一边飞翔一边用炮火射击尼可,要正面用炮消灭。这一幕的敌人首脑是会喷出火焰的蟒蛇,被其火焰灼伤,会损失许多能量,可利用跳跃的方式躲开火焰,再进行反击。

第二幕:环状巨石列柱群。

这一幕图案如山字形,尼可在这儿虽然不会迷路,但是行走时,地面会突然裂开,使尼可落入陷井,而地面布满陷井。

敌人有:①蘑菇——它会以笔直的方向朝侧边缓慢移动,是能轻易击倒的对象;②比比——它如蚊虫般边飞边靠近尼可,然后发起攻击,是一个难弄的敌人,只有集中火力正面攻击,才能消灭;③恐龙——它会钻入地下,当尼可靠近时,它便以泡沫攻击,只有趁其刚出现在地面上时,向他进行反击;④鹤怪——它会慢慢地飞翔,有时亦会在空中暂停,必须趁其静止时进行攻击;⑤狼人——它会连发拳,故站在它下面十分危险,而从侧向攻击最有效;⑥地瓜虫——是以直线方向移动的敌人,能轻易击倒而取得苹果;⑦秃鹰——会一边飞翔一边直线攻击,要趁其飞翔时将其消灭。这一幕的首脑是蜘蛛怪,它会一边在规定的轨道上盘旋,一边向尼可进行攻击,如被蜘蛛网挂住,它会以直线方向向尼可攻击,须小心对付。

第三幕：废墟。

左方是升降机，跳跃时，必须掌握机会，否则很难达到目的地。

敌人有：①麦麦——蜗牛状移动缓慢的敌人。②小麦麦——与麦麦类似；③胆小鬼——会连续挥拳，要侧面击倒它。④康康巴特——会一面落下，一面放置地雷；⑤巴得巴得——蝙蝠状敌人；⑥人面怪——会一边旋转，一面发起攻击。⑦比波比波——飞鸟状，会直线前进而突然回头；⑧蝙蝠怪——会从火海及地面浮上来；⑨骷髅怪——会追杀尼可，只有用正面攻击来打倒它。这一幕的首脑是幽灵，它会一边旋转，一边撒下种子，必须站在它的下面，直接朝上集中火力攻击，即可打倒它。

第四幕：绿色的迷宫。

这一幕是纵向画面，以太空为背景，有许多升降机，只要选对途径，便会顺利过关。

敌人有：①眼镜蛇——会从水中浮出，以泡沫攻击尼可；②木乃伊——要对它正面攻击，才能消灭它；③冷血怪——是会一面旋转，一面反复攻击的敌人；④独眼怪——会旋转前进。对它可不予理会；⑤龙虾怪——只会四处徘徊走动，打倒它，将提高尼可的能量；⑥龟怪——会直向挥出连发拳；⑦小虾怪——小型龙虾怪，可轻易击倒；⑧鳍鱼怪——会朝尼可直接攻击的敌人。这一幕的首脑是康那根，对于尼可的反击会有敏感的反应，应利用它旋转时加以射击。

第五幕：海与岛。

散布在海中的若干小岛，尼可必须从一个岛到另一个岛不断寻找丝蒂拉，在渡海过程中会遇到各种各样敌人。

敌人有：①针树——形状象树，会向尼可攻击；②小康那根——会直向攻击的敌人；③泡沫怪——会以泡沫攻击的敌人，但动作迟缓，可不加理会；④面包怪——只会缓缓地移动，尼可打倒它，便能增强体力，要好好加以利用；⑤鬼精灵——是蓝色的小精灵，会以泡沫发出攻击，因很少移动，可不理会；⑥蛮人——会猛烈攻击，呈现骷髅状；⑦毒蚊——会追随在尼可的后面，趁尼可不注意时发起偷袭；⑧吃人鱼——会浮出水面，以泡沫攻击尼可。这一幕的首领是萨丹，人头怪龙状，会以8字型飞翔，也会突然变形，将子弹朝八个方向发射，只有集中一切火力猛烈攻击，才能打倒它。

第六幕：机械都市。

抢走丝蒂拉的可恶敌人格斯内拉，是这一幕的首领，这里有两个宝物间，要利用它来增强体力。

敌人有：①土龙怪：会从地面探出头来，用泡沫攻击人。②猿怪——会摇摇晃晃地向尼可攻来，只有从正面攻击它，才有效；③怪超人——会以连发拳攻击人，只有从侧面连续攻击它才有效；④软体怪——会改变形态，快速攻击的敌人；⑤铁板怪——会一面旋转一面发出攻击的敌人，也可不理会它；⑥恶魔棒——会追随在尼可后面攻击的敌人，对付它的方法只有正面攻击；⑦蛞蝓——是动作迟缓的敌人，可不必理会它；⑧小蛞蝓——其动作也十分缓慢，也可不必理会它。本幕的敌人首脑是格斯内拉，它会一面旋转，一面向下攻击；只有从侧面攻击，才能消灭它。

第七幕：水晶城。

这是最后一幕，总首脑牛魔王坐镇在这里。这一幕虽然很小，但敌人都很厉害，为顺利通过这最后一关，尼可必须增

强体力，作好充分的准备。

敌人有：①法鲁恭——鹰状敌人，会重复回转，追踪袭击尼可，必须看准它来袭的时机，加以消灭；②机器人——会发射火箭弹的敌人，可从侧面击倒它；③斯克尔——会从地面冒出，发出泡沫攻击的敌人；④幽灵——一直伺机接近尼可的敌人，可从正面击倒它；⑤谬林卡——会左右前后依固定轨迹移动的敌人，可不理会它，只管快速前进；⑥小首脑谬丹特——明灭不定，会发射闪电的敌人，要看准他出现的时机加以攻击。这一幕的大首脑就是牛魔王，是最顽强的敌人，也是岱拉斯星的独裁者。除非发射相当数量的子弹，否则无法击倒他，积存的科斯摩球可在此集中使用，即使被牛魔王喷出的火焰灼伤也在所不惜，勇敢战斗，最后牛魔王就会爆炸。于是被囚禁的丝蒂拉从睡梦中醒来，走向尼可，正义终于申张。

注意：每一幕都分为地面上、地面下和降落面三部分。从地面上的门一钻，就是地面下。这地方有许多钻石。从升降机下去，就可到达降落面。这里有悬崖和火海，每走一步就会受到损害，要赶快从出口处逃难。

（三十三）恶魔城传说

共分三集。第一集是动作游戏，主角西蒙从城门进入，勇往直前冲杀，在前进过程中与八个首脑决斗，最后把吸血鬼打倒，本集便结束。第二集西蒙可以自由到任何地方，但每到一个地方，就会遇到许多敌人，其中的某一个可能就是西蒙过关的主要敌手。西蒙每到一处，就要收集宝物，用金钱购买鞭子。时间有白天黑夜之分，白天城里的人会四处走动，交易只能在白天进行；恶魔在晚上出现，对它进行攻击，游戏者要依

靠经验，并从屏幕显示中选择。

第三集是精华所在。故事情节是：在欧洲中世纪的黑暗时代，出现了一个恐怖的魔王，他从魔鬼界召集了各种魔鬼，企图称霸欧洲。西蒙奉天神之命，去讨伐恶魔城的首脑。西蒙带着他的神鞭到教堂祈祷，突然间，十字架闪闪发光，催促西蒙马上出发。在途中，他将得到五种特别的武器。

开始只有西蒙单枪匹马作战，当把某个对手打倒后，会出现一颗红珠，西蒙得到红珠后，被打倒的对手便会和西蒙对话，并改邪归正，与西蒙结成盟友，协同作战。

西蒙最早遇到的战友是“僧侣”，他是东正教会的首席，除手持一魔杖外，还有魔法的帮助。可使用的魔法有四种：①魔法箭，其功能与西蒙的十字架一样；②光弹，是三粒光珠组成，可围着敌人作攻击，或用以防御。③火焰弹，是用火焰来攻击敌人的炸弹；④冰冻器，可以把敌人冻结一段时间，使之不能动弹。

第二遇到的“驼侠”，最初他被咒语控制，成为魔王的部下，在途中阻挠西蒙；被西蒙解除了“咒语”后，成了西蒙的战友，是西蒙一个很得力的助手。他的绝技是能紧贴在墙壁或天花板上用刀来攻击。

“狮面兽人”也曾经是魔王的部下，他的武器是火焰球，攻击力很强；另外，他还有变身的魔法，变身后更疯狂，能战胜大多数对手。后来这个“狮面兽人”也改邪归正了。

进入恶魔城的路程共分成九版，可以寻找捷径。西蒙从教堂出发，打败了第一版的首脑后，屏幕上便会出现恶魔城的全部地图。地图上指出，有二条路可供选择（用十字键选择上、下）；向下要经过“绿色的遗迹”，向上要经过“钟楼”。

在“钟楼”里有很多转动的齿轮，下面是很深的洞穴，要巧妙地利用齿轮的转动跳跃前进，“驼侠”便是这里的守卫者。“钟楼”崩溃时，可按“选择”键，使西蒙变成驼侠。这是因为驼侠身手敏捷，适合在洞穴中活动跳跃，还能贴在天花板上移动，能避开许多敌人。

离开钟楼向下走，画面上出现恶魔城的远景，屏幕上显示该城的历史及城内线路图。

按线路图可分成：A. 阴森的树林；B.“雾之世界”，在森林中选择向上的道路就可到达该处，这里是一条捷径；C.“幽灵船”；D.“绿色的遗迹”，第一版过关后，按十字键“下”，就可来到这里；E.“火焰洞”；F.“水中都市”，从“火焰洞”开始按十字键“下”则到达这里；G.“艰难地段”，从火焰洞按“上”则来到这里，它有三个背景，也是最复杂、最长的路线。不管那条路线，最后必然与魔王进行决战，并取得最后胜利。

（三十四）义龟报恩

乌龟报恩是有名的日本童话故事，说的是浦岛救乌龟的事。而游戏节目卡中乌龟报恩却是由浦岛的子孙和乌龟合力去拯救龙宫公主乙姬十八世。由于故事是发生在未来，因此一切都是超现代化的了，如用的武器有战斗装甲、激光、战机等，连乌龟也变成喷气龟了！

开始，在屏幕上方有四个项目显示：左方是分数显示和生命值显示，分数可增加人数，生命值耗尽，浦岛便倒地不起了；右方是星星钥匙和E球的存量，在奇数面中，要进入机械城，必须在地面的魔神房间取得星星钥匙，E球在未来世界是当作货币使用的，打倒敌人后就会出现，大的E球价值5，小E

球价值 1。

攻击武器共有如下八种。

①乌贼激光：是最初的武器，提升威力后射程加长。

②章鱼球：2 个球呈 45° 角在画面内反弹，可提高发射速度。

③水母球：呈波状上下飞动，打倒前方的敌人，可增强威力。

④海蛇球：在自己的周围回转，可以撞击敌人，也可发射子弹攻击敌人。

⑤真珠激光：半自动连发强力激光，增加威力后连发速度更快。

⑥飞鱼翅：可使跳跃力大幅度提升，连按 A 键可在空中行走。

⑦干贝镜：能幻影分身，攻击力变成二倍。但被击中三次则会消失。

⑧蝾螺风暴：它在 10 秒钟内呈无敌状态。

各特殊房间的作用：

①商店：在商店内可用 E 球购买攻击武器及特殊武器，是很重要的地方。同一种武器只能用一次，两种武器无法合用。

②机库：在此搭乘兽型战机前往射击区。只要向战机上一跳便自动搭上战机。搭乘战机时，要花费 E 球。各关的战机所花费的 E 球均不同。

③宝箱：站在有宝箱的房间下面，跳起来用头撞击浮游生物，宝箱就会落下；浦岛碰到箱子，箱子便会打开。如果宝箱中有 E 球，便可取得。但是，有时箱子是空的。本房间可以

出入二次，也就是有2次机会取得宝箱。

④长志房间：在长志房间，可以免费取得攻击武器或特殊武器。攻击武器连续二次被取得后，武器的威力便会提升至二级；特殊武器一旦用光，还可回来无限次取得。

⑤魔神房间：在奇数关的地上面部分，会有一处隐藏的魔神房间，入口要射击5次才会出现。在魔神房间可取得星星钥匙，星星钥匙是进入机械城的必备物品。魔神像的弱点在头部，打倒它才能取得钥匙。

⑥补充生命：在此可以支付E球以恢复生命力，一次可加至全满。越往后面的关，需支付的E球越多。

⑦泡面人：进入房间可看到一只大碗，只要射击水龙头，就会出现泡面人，她会给你E球作为礼物。

⑧龙王的房间：这是通往每一关头目所在的房间，在此会将浦岛的生命力补满，然后搭上飞龟去作战。

⑨妖精的房间：在这个房间里有一个妖精被关着，并由一颗怪头把守，打倒怪头救出妖精，她会送你E球作为谢礼。

⑩赌场：当E球不足时，可到这里碰运气，但还是离开为妙。

⑪情报屋：花费E球可获得情报，但情报是日文，可不看。

⑫顽皮少女：这是个危险的人物，如果答错了她的问题，就会被送回出发点。到了这个房间，最好还是连按B键溜之大吉。

奇数关各个版面(关)内容介绍如下：

第一关“遗迹岛”：游戏一开始就是有石像并排站立的遗迹岛。这个游戏的动作区域分为地上面和机械城两部分。要

先在地上面取得星星钥匙才能进入机械城。但是，在途中必需进入各房间取得各种宝物后才可能。这一关的头目形同大跳蚤，对付它只须用章鱼球从上方瞄准头攻击；但要注意，敌人发射的诱导弹要避开。消灭了这一关的敌人，可见到海苔公主。

第三关“森林岛”：繁茂的森林岛区域，在这里有许多阻扰浦岛行动的蜘蛛及坏蜜蜂，要赶快装备水母球并将其威力提升到二级，否则只能赶快离开。

进入森林岛的机械城的前半部和后半部，由射击面来连接，进入射击面必须花费E球乘坐特殊战机才行。这一关的头目非常厉害，在其前方飞行很危险。最好是用章鱼球从斜上方攻击它的眼睛，但千万不可追击。本关最后可见到绿藻公主。

第五关“玻璃岛”：在这个区域中，最恐怖的就是掉进洞穴。在途中，除了空中的几处狭小的踏脚点外，下方是一无所有的洞穴，很难通过。

这一关的头目是寄居蟹型的机械兽，它会从壳顶和嘴内发射子弹。要在避开子弹的同时，用已提升威力的海蛇球猛烈攻击，才能迅速地消灭它。本关最后可见到珊瑚公主。

第七关“湖之岛”：在本关中敌方小喽罗的攻势加强了，而且是成对的出现。中途有补充生命的地方，落入水中会减慢速度。这一关的头目像一只大龙虾，攻击力不强，但要注意它发射的横切向子弹。对它进攻，应该朝尾巴或头部攻击较易奏效。打倒它以后，就可见到蝾螺公主了！

第九关“火山岛”：在本版面，到处都是火山的地形，要一口气冲过去，迟疑不决只会增加损伤。在此可获得强力宝

物——真珠激光。

本关的头目是个危险的家伙，由于它动作疾速，火力强大，因此要想完全不受伤而打倒它，几乎不可能。打倒它的唯一办法，只有用真珠激光（有千贝镜更好），贴近敌人，用快速连射速战速决。也可用海蛇球，躲在画面右下方连射。本关最后可见到真珠公主。

第十一关"哥鲁萨城"：第十一关无头目，它是十二关的前奏。这一关地段很长，而且敌人又多。在这一关里，海蛇球是必配备品，可从商店购买。

哥鲁萨城是所有关中地段最宽，难度最高的地方，敌人的攻击很猛烈，要购买强力的海蛇球武器才能通过。下面简略介绍偶数关内的情况：第二关内有个水母状头目，可用快速移动法攻击消灭它；第四关内有个鸡头状头目，比较容易对付；第六关内有个飞鸟状头目，身体庞大，难以躲避；第八关内有个飞鱼状头目，它射出的飞鳍很厉害，千万不可被打中，当它在右方时，可从斜上方攻击，如果它移到中间，可绕到其后方用尾部光线枪消灭它；第十关内有个飞碟状头目，它较易对付。

最终的大头目是一个巨大的城堡，浦岛健驾驶着喷气龟十八世，勇敢地向它挑战。只要向大头目的眼珠部分射击 20 发就可把它消灭了。

下面是参考用密码与秘技：

①密　码[注]

1—3　　2103C　24214

注：1—3 表示第一大关中的第三小关。下同。

2—1	7168E	0F01E
3—1	05403	22400
3—2	9B325	F4B9B
3—3	9243D	F930A
4—1	6B0C1	25E00
5—1	17B13	59411
5—2	18C5E	1DE0A
5—3	0F6C9	D6B85
6—1	89CEC	0B791
7—1	23D21	FAD9B
7—2	4266C	2600A
7—3	48807	1C091
8—1	B2010	F9100
9—1	104AD	44491
9—2	70A6A	0961E
9—3	992C5	C7D85
10—1	214DC	35791
11—1	24C44	25691
12—1	74A7C	4EF0A
12—2	244CF	9DF91
12—3	AFDBO	4A700

最终盘密码:FA1C9　5F585

②秘　技

秘技 1　可直接进入偶数关的射击面的密码是:

“A2A4A6A8A0”

秘技 2　连续与头目对决的密码是:

“BBA1357912”

可以直接和奇数关的头目挑战，打败头目时，一样可以看到公主们的舞姿。

（三十五）双截龙

这是根据大型游戏机节目改编的任天堂打斗卡。是可进行双人对打和人机对打的电子游戏。

故事情节是：一少女被一群流氓劫持，路见不平者前往营救。整个游戏共分四关。

第一关：路见不平者遇到拳手、持鞭打手和举油桶的坏蛋，便和他们打斗。打败这批家伙后，画面上就会出现一只竖起的大拇指，表示赞扬。本关结束时会遇到一位凶恶的头目，对付他的办法是：将他引到传送带上，然后踹一脚，即可战胜。

第二关：本关所遇的对手身上都携带武器，背景先由楼房变成楼梯和铁丝网。

第三关：越过丛林，涉过河流，穿过山洞，然后乘升降机到大门口，最后把一伙匪徒消灭掉。下坡时，击溃了两个胖子，这样才能从右上方山路下坡，然后左转弯入一洞口，即可通过本关。

第四关：本关比以前的几关更困难，地形也更复杂、危险，但战斗的激烈意味着胜利在望。

控制盒上键的使用会随场景的变化而不同，一般 A 键是出拳，B 键是脚踢，AB 是跳跃。对打游戏中有六位选手供游戏者选用，他们是贝利、威尔、罗伯尔、林达、查尼和波伯，他们各怀绝技，身手不凡。贝利能快跑，擅长脚功；威尔的英式拳

击来势凶猛；罗伯尔的拳击具有南美风格，跳跃幅度大，会使用棍棒；林达善击敌人脸部，也会用直拳，会跳起用膝部撞敌；查尼会中国武功，拳脚速度极快，对打时用两节棍；大个子波伯力大无穷，会用气功，一下子能击倒对方，运气功时(A、B 键同时按)，不管对手拳打脚踢都纹丝不动，稳如泰山。在二人对打时，A、B 键同时按可使匕首当成飞刀用。

(三十六)双截龙Ⅲ(2M)

双截龙Ⅲ是从街机移植过来的最新节目卡，游戏的主要情节与前集类似，但场景与过程则有较大的不同，一般与首脑的手下人打三个回合后，再与首脑决一高低。而第三集中每次与首脑决战前，都先有一次会话，如将首脑打倒，会有其他人物加入抗暴斗争。

开始，双截龙两兄弟比利和占美决定迎接流氓的挑战。比利在完成武功和拳术修炼后，下山之前先听取巫师的重要情报，巫师说："要解开埃及之谜，必须先把三块罗塞塔碑找出来，可是，没有人将那三块碑同时找到过……。"那批流氓也对三块碑虎视眈眈，不断袭击比利和占美。

本卡共分三版，每版开始展出一幅世界地图，标明所在地域。第一版故事发生在美国的武馆，背景是美式建筑。这一版的敌人比较容易对付，当被敌人包围时，可用旋风腿解围。同时，对付敌人时，可将敌人逼到墙角，但千万不要反被敌人追到墙角。本版敌方首脑擅长飞毛腿和钩腿。

第二版的故事发生在中国，背景是大漠中的长城。敌人首脑是陈静明，如比利能战胜陈静明，在下一版中，陈静明会成为比利可信任的同伴。陈静明的功夫并不逊于比利，只是

他的飞身锄头功准确程度稍差些。

第三版的故事发生在日本。背景为古代的日本，在忍者公馆里到处布满了陷井，很难往里闯。这一版的首脑是服部乱藏忍者，他全靠日本功夫。这位服部手中的剑数目虽有限，但能击退远距离的对手，威力最强。服部与陈静明一样，若被打败了，便会成为比利的同伴，增强比利的阵容。

本节目卡中人物的武功有以下十二种：

①直拳：速度快，连发有利，但威力稍弱。

②钩腿：威力强，但速度慢，要准确踢出才有效。

③飞跃：可配合钩腿和后钩腿使用。

④跃腿：适合对付较远的敌人，以及被敌人包围的场合，但时间要掌握好。

⑤旋风腿：这是比利和占美的绝招，最适宜对付围攻的敌人，也宜对付首脑。可是，应注意敌人会蹲下躲避。

⑥拉发：准确配合十字键和飞跃功夫，可产生拉发的作用，会产生将敌人摔到远处的效果。

⑦飞刀攻击：此功夫能将敌人手上的飞刀夺去，再反掷向敌人，最适合对付远距离的敌人。

⑧啤酒罐攻击：威力较强，如无敌人包围，便所向无敌。必须注意，敌人也能使用。

⑨猛攻击：要配合其他攻击法使用，专用来对付敌人的反钩拳。

⑩锄头功：只有陈静明会用，可与比利的跃腿比美。

⑪连环腿：也只有陈静明能有在半空连环踢腿的功夫。

⑫刀攻击：是日本武士用来对付敌人的武器，功架十足的一种攻击法。

（三十七）忍者神龟（1M+1M）（一代）

忍者神龟又名激龟忍者传，在美国流传甚广，有同名电视动画片，深受儿童欢迎。

故事是说有四位龟忍者，它们是：雷那多、拉斐尔、米开朗基罗和唐那特罗，它们的师父滨渡过去是一位高明的忍者，可是由于一时失策，被自己的弟子尾碌沙鬼所害，全家被杀，只有滨渡逃出危难并幸运地得到一支“生物变形枪”。滨渡就利用这支变形枪把自己变成一只有人类智慧的老鼠，同时又把他身旁的四只乌龟变成与人类有同样智慧并有类似人的外形的神龟。从此之后滨渡就隐姓埋名。这四只龟，在他的教育和训练下，十二年后已经成为四个忍者战士。直到有一天，有一伙犯罪组织，率领恶之帝王和尾碌一起到世界各地进行破坏活动，并劫走女记者爱佩丽，神龟们此时再也无法忍受，就全部出动，为师父报仇，并为保卫世界和平而战斗。

1. 宝物介绍

打倒敌人后就会出现如下一些宝物为己所用：

①飞镖：每次只能发一枚飞镖，但有连射功能。呈四角星状。

②波动炮：得到之后，威力可大大加强。

③人：人形，得到后可加快步行速度。

④回力镖：有回旋功能，一次能发三发。

⑤整块馅饼：是最有效的全补给能源。

⑥半块馅饼：能补一半能量。

⑦六分之一块馅饼：能补少量能源。

⑧飞弹：在龟战车上发射，能把一些平时不能摧毁的障碍

物击破。

⑨三发飞镖：呈三个四角星状，每回只能发一次，但攻击范围较大。

⑩忍者面具：如神龟头部状，得到以后能在一段时间内无敌。

2. 各版游戏简介

整个游戏共六版，版图大、难度高。

①第一版：得到情报后，忍者神龟和敌人在下水道中打了起来。在这版中，忍者神龟要和敌方首脑决战，他一边要追击敌人，一边又要救出女记者。

②第二版：犯罪组织又进行破坏活动，在水坝的河床布置了定时炸弹，所以这次的任务就是要拆除所有炸弹。忍者神龟的师傅滨渡在这版中正式向犯罪组织宣战。

③第三版：忍者神龟的基地受到破坏，师傅也被抓走，他们只有乘着龟战车出去寻找师傅。

④第四版：背景是飞机场，忍者神龟发现了敌人的飞机，同时再次受到敌人首脑的追击，而且机场内又有许多危险的易燃品……。

⑤第五版：到达了敌人的基地，他们向基地进行了大规模的攻击，最后终于把敌人的地下基地毁灭了。

⑥第六版：这版中出现了敌人最后的首脑。经过艰苦猛烈的战斗，忍者神龟终于战胜了顽强的敌人。

3. 第一到第三版攻略法

(1)第一版地下水道大追击

这版游戏的背景主要是在地下水道里进行，但一开始是地面上部分。地面上的室外部分是俯视画面，进入建筑物和

地面下以后，便变成侧视画面。地面上有许多地下水道的入口，可由此进入地下，也可由别的出口返回地面。这一版是比较容易过关，但必须补足能源，因为下一版的敌人非常厉害。

这一版中出现的敌人有四种：①步兵——在地面上及地下水道出现，他们比较容易对付；②火焰人——会吐出火焰弹来攻击神龟；③铁甲车——是地面上最厉害的敌人，只要被它击中必被碾毙，无论有多少能量也无用；④机械人——奇怪的机械敌人，它虽然行动十分慢，可是它的头会分开飞出来，向神龟攻击，非常危险。而这一版最后出现的首脑却不难对付。这一版一结束，会出现下一版的版图，而且女记者会对大家介绍下一版的情报和目的。

（2）第二版拆除水坝河床内的定时炸弹

到达第二版时，其画面背景便是水坝，四位神龟必须潜入河底把八个定时炸弹全部拆除，才能避免水坝遭破坏的危机。首先神龟要进入水坝底的门，避开敌人攻击，再爬上水坝顶，然后在水坝顶的缺口跳进水里。水底版图比较复杂，这儿最大的敌人是水草，一旦接触到水草能源会大减，所以第一版内必须补足能源。另外，很重要的一个因素就是时间。因为拆除炸弹的时间有限，一旦漏拆任何一个炸弹，便得返回，这样时间就不够了。注意，水中的移动跟平时是不同的，按一下 A 键，神龟就会拨一下水。

拆除炸弹的任务完成后，忍者神龟就来到师傅家中，只见师傅家里一片杂乱，围墙倒塌，师傅不知去向，这时电视上播出敌人首脑讲话，告诉神龟们，才知道师傅已经落入敌手。电视画面突然消失后，神龟们就乘坐龟战车去救师傅了。

这一版的敌人有：①飞波——在气球状的飞波上挂一炸

弹，十分危险；②机械蜘蛛——在画面上跳来跳去，不易对付；③跳蚤——它能够四处步行攻击；④黑将军——他是一个残忍的敌人，形象虽然和步兵一样，但他具有强大的攻击力和防卫力。

(3)第三版用龟战车将师傅救出

本版的版图特别大，而且地面上也有许多障碍物，必须用飞弹毁灭它们才能过关。另外，在跳过水道时要掌握时机，否则跌进水里后要从头开始。龟战车在第三和第六版中出现，能提高作战速度。

这一版的敌人首脑十分凶猛，会用大刀狠狠地向神龟攻击。要击倒他必须用车轮大战，即当一位神龟能源告罄就转用另一位神龟，这样不停地和他战斗。当神龟把敌人击倒后，龟师傅就被救出，就在这时，可恶的敌人乘机逃走了。

第四版内，神龟将机场装备全部破坏，并取得全部武器及装备，以便下两版内使用。

最后一版是神龟乘龟战车去战斗。敌人首脑不但威力无比，而且拥有细胞变换枪，一旦被击中，就必死无疑。因此必须特别小心。

游戏的主角是由四位忍龟组成，他们会交替出现，利用各自的专长，在不同的比赛中与敌人决战到底。

忍龟雷那多使用的武器是刀，只要按十字键的“下”，在蹲下时挥动刀子，就能向敌人的下方攻击。

忍龟拉斐尔是使用三叉的高手，虽然三叉只能作近距离攻击，但可以连续不断进攻。它是四只忍龟中较难操纵的一个。

忍龟米开朗基罗的武器是双节棍，它的特长是蹲下时可

以向前攻击；敌人向它投掷炸弹时，它还可以用棍挡开炸弹。

忍龟唐那特罗的武器是长棒，可以用来攻击想要逃走的敌人。长棒的威力惊人，几乎每一棒都能致敌人于死地；不但可向前攻击，也能向下攻击。

在游戏中可以选择副画面，在副画面上，游戏者可看到详细的地图和师傅的教诲，并可选择龟忍者中最合适的一个出来担任战斗任务。

（三十八）眼镜蛇密令（1M＋1M）

这是一个模拟未来战争的游戏。地点发生在东南亚一带，战争起源是东南亚西部的国家与东部的国家发生大冲突，由于西部国家出现了叛徒，因而战败了。被战败的一方，为了拯救留在东部国家的俘虏，以及要抓回叛徒罗比特将之绳之以法，于是进行了一场特种战争。

全部游戏共有六局（版），如每一局里所有俘虏都被救出来，就可完成这一局，然后再进入到下一局。全部俘虏共有111名，他们多被困在集中营或空地上。若不先救出俘虏而只管向前进发的话，下一个入口是不会开启的。当救出俘虏后，应跟他们谈话，这样在俘虏中便能得到可靠情报。当询问情报时，画面则由主画面转换成辅助画面，画面左上方是提供情报的人员照片，右上方是战斗直升机，左下方显示敌方的有关资料。

游戏六局的内容如下：

第一局是特种兵向隐藏在密林中的地下基地出发，途中有一沼泽，在沼泽对岸有两个俘虏向特种兵求救，将他们救出，然后询问情报。这一局共有20个俘虏，将他们全部救

出就能完成这一版。在这一版中会遇到的敌人有：BM-21 型火箭炮车、负责看守俘虏集中营的 BMD 战车、S—23 型敌方基地炮台、敌方战斗直升机和敌方步兵。步兵与俘虏的服装颜色不同。当特种兵对地面建筑物上方记号发射导弹后，就会出现通往地下的通道。敌方的地下基地里藏有武器和其他补给设施，只要避开敌方的攻击，然后登陆，就可把武器拿到手。这些武器有：①机关枪——按 B 键便可发射，最初是单发的；②导弹——按 A 键便可发射；③装甲——可增强特种兵威力的武器。④引擎（发动机）——高性能的发动机，速度较高；⑤救援设备——绳梯等设备。当特种兵进入地下基地后，墙壁就会封闭，但只要向墙壁上的记号发射导弹，就可继续向前方进发。第一版内共有两个地下基地。

第二局是沙漠和废墟地带，要小心敌方的航空部队。

第三局是田园地带，地下有一个现代化的基地。

第四局是大型战舰参加的战场，要用水雷对付敌方的潜水艇。

第五局是山区战场，要小心飞艇的炸弹和导弹的袭击。

第六局是最终目的地——敌人王国。这一局里要对付叛徒罗比特，最后要把他抓住。

（三十九）女神转生Ⅱ（4M＋64KRAM）

女神转生第一集 1987 年出品，1989 年推出了第二集。

故事发生在 20 世纪末期，199×年地球上发生了一场最后的战争，人类用自己制造出来的武器，使全世界的大城市都惨遭破坏。东京市也不例外，在这城市的废墟中出现了恶魔。

故事的主人公是一位住在荒废的东京地下防空洞的少年。他为了逃避地面上混乱的生活，到公元32036年还一直生活在地下。有一天，他接受了一项伟大的使命——拯救地面上的人类，与恶魔战斗。于是，这少年和他的亲友开始了地面上的旅程。在第一集中，1～6版全部是3D立体迷宫。而第二集中的迷宫大致与第一集相同，但增加了许多未来社会中的迷宫，如：一些毁坏了的都市，残留下来的地下通道、地下铁路、高层建筑物里恶魔栖身的魔窟。

在3D迷宫里的作战方式是：少年和他的亲友，利用电脑召唤恶魔，并操纵恶魔与魔王决战。第二集中出现的怪兽共有250种，比第一集的150种增加了近一倍。怪兽的属性也有25种之多。要将怪兽变成朋友，必须要有魔币。

由于版图变大，各种宝物也增加许多，在原来的进攻武器20类、防御工具22种的基础上，增加了飞天道具、机械等现代化兵器，总共超过50种。有些宝物可使防御工具、角色的攻击能力增强。

在屏幕显示的指令中还有月相的变化。它对游戏会有很大的影响，因为敌人会变得更狂暴，攻击力也会增加，人影会消失，店铺关门等事情都会发生。

（四十）冒险岛

冒险岛与超级玛莉很相似，它们的程序容量虽然比不上魂斗罗之类大，但游戏趣味却是无穷的，不是行家，不经过反复练习是很难打到底的。

游戏的主角是高桥名人，为了要救出被曲拉魔王劫走的田娜，高桥名人经历了8大关32小关的冒险战斗，克服各种

障碍物，最后才能见到田娜，凯旋而归。

1. 高桥名人的敌人

（1）会动的敌人

①青蛙：绿色青蛙不会跳，褐色青蛙会跳，用石斧砍倒可得200分。

②胖猪：会沿地面向高桥名人迎面而来，如没有石斧迎战可闪开。砍倒可得100分。

③草原狼：当高桥名人走过红花时，草原狼会从后面出现，须连砍两斧消灭它。可得500分。

④蜘蛛：有上下活动和不动两种蜘蛛，应瞄准后再扔出石斧，可得50分。

⑤蝙蝠：只要接近它，它就会马上飞下来，应引诱它下来攻击它。击倒后可得50分。

⑥了望乌鸦：乌鸦作上下波浪状飞动，要仔细看它的动作，再决定跳过或从下面钻过；也可用石斧砍，砍后可得100分。

⑦章鱼：分红、蓝两种章鱼，红色的砍一下能打倒，得100分；蓝色的必须砍两下才能打倒，得200分。

⑧飞鱼：会呈抛物线飞过来攻击高桥名人，砍中后可得100分。

（2）不会动的敌人

①蜗牛：它会慢慢接近名人，石斧击中得10分。

②眼镜蛇：会喷出飞蛇，打倒得100分。

③骷髅：用石斧攻击它，砍中后可得10分。

（3）障碍物有

①石头：踢着会减二个生命力。

②火球：碰到了会烧死。

③地：会上下左右移动。

④滚球：会突然从高处滚下。

⑤冰凌：只要接近，就会往下掉。

（4）曲拉魔王

每大关最后会出现曲拉魔王，各关面貌略有不同。他一面扔火球，一面接近高桥名人，只需用石斧砍他的头（每关所砍的数目都不相同），便能打倒他。曲拉魔王是强敌，若能制服，可得5000分。各关依次砍倒曲拉魔王的数目是：8下、10下、12下、14下、16下、18下、20下和22下。

2. 恐龙蛋的威力

高桥名人所走的路线，沿路都有恐龙蛋，其中藏着各种装备和增加威力的东西。它们是：

①石斧：是最先出现的装备，可用来消灭敌人，是高桥名人的必备武器。

②滑板：踩上滑板后，高桥名人的速度会加快，即使撞上敌人也不会死，顶多是被抢走。按十字键的左可刹车。

③小蜜蜂：有小蜜蜂跟着，可使高桥名人在一段时间里成为无敌，无论是火或岩石均可破坏，如以身体主动碰撞这些障碍可得分，分数从100分到500分不等。

④茄子：高桥名人碰到茄子后，体力会逐渐消耗掉，甚至只剩下两个生命力。因此摆脱了茄子以后需立刻补充水果，以帮助恢复体力。

⑤牛奶：取到牛奶后，生命力将会达到顶点，使全身充满活力。

⑥黄花：如能拿到黄花，所有食物分数都增加一倍；但碰

到敌人后，黄花的威力也跟着消失。

⑦隐藏着的恐龙蛋：冒险岛上隐藏着许多恐龙蛋，当高桥名人在某处跳跃，蛋就会突然出现。恐龙蛋中藏着一些东西，其中的装备对消灭敌人有很大好处。

⑧魔术果：能打下敌方障碍，如石头、滚球等，飞出的距离比石斧远，最适合攻击远方的敌人。

⑨红色牛奶：它不仅能帮助恢复生命力达到最高值 11，而且能增加五个生命力；到 16 个，使体力大增。

另外还有魔戒，取得后可获得 2000 分；钥匙，得到它后可以到有些版面去冒险；年之，长相与高桥名人相同，取到他就可增加一次游戏机会。

3. 食　物

高桥名人的体力将伴随着碰到石头或时间逝去而消耗减少，必须及时补充食物才能维持体力，取得一种食物便可增加一个生命力。这些食物如下：

①苹果：增加 50 分。

②香蕉：增加 50 分。

③番茄：增加 100 分。

④胡罗卜（或草莓）：增加 100 分。

⑤香瓜：增加 200 分。

4. 其他装备

①宝瓶：取得宝瓶除能获得 1000 分以外，原有的分数还可以增加一倍。

②跳跃台：趁着跳跃台变小时跳上去，所跳的高度是一般的两倍。

5. 控制盒的用法

决定这个游戏的胜负关键在于“跳跃”和“把握时机”。要“把握时机”，就必须正确运用控制盒上的键和十字架，而且互相之间配合恰当。

①十字键：控制高桥名人左右移动。

② A 键：可让高桥名人跳跃。

③ B 键：除了能用来使用武器以外，还可以协同 A 键来控制跳跃高度和速度。

高桥名人的跳跃法共有 4 种，应根据不同需要而选用：

① A 键跳跃：按下 A 键，所跳的高度与身高相同。

② B 键跳跃：分别按 B 键和 A 键，能跳一般高度的两倍。

③十字键＋A 键跳跃：按十字键的右或左，再按 A 键跳跃，所跳的距离较近。

④十字键右＋B 键＋A 键：按着十字键的右和 B 键的同时再按 A 键，能跳得很远，否则，有些关很难通过。

6. 作战技术

①超级扔斧技术

一面跳跃，一面扔石斧，对打倒曲拉魔王是非常必要的，这种技巧对躲在障碍物后面的敌人或远处的敌人也很有效。

对付曲拉魔王，必须使高桥名人跳起的高度和魔王的脸部等高时，立即连续发射石斧攻击魔王头部，并注意躲闪尾随着魔王的火焰。以上动作需反复进行。

青蛙和眼镜蛇都会对高桥名人发起攻击，必须趁它们还在远处时，就跳起并扔出石斧，掌握得法甚至可以扔到尚未出现在画面上的敌人和岩石后面的敌人。

②滑板作战技巧

踏上滑板以后，前进速度十分惊人；但如果没能把握住跳跃的时机，很快就会从云端往下掉。所以，要及时按下十字键的左，以便刹车。

踏上滑板若无法及时跳跃，则也拿不到隐藏着的蛋。因此，在技巧还未熟练之前，不宜使用滑板。

7. 画面说明与分析

①屏面画面说明：最上部为分数表，每得 5 万分、10 万分和 20 万分便可增加一台。中部 11 根短竖线表示热量生命力，左方为高桥名人剩余的数目。

②画面分析

游戏中不但会出现森林和海的画面，还会呈现山、洞窟和冰洞窟等画面。出现在每个画面的敌人，所使用的战略各不相同。

海：在云与云之间跳跃时，一定要先助跑，然后到达云的右端才跳。有的云会左右移动，有的跳上去就会往下掉，在云之间还有章鱼上下跳动和飞鱼在滑翔，要注意它们的动态，并利用石斧砍或闪避等方法来对付它们。

山：山和楼梯没有什么两样，一面跳跃一面攻击才能过关。由于山区食物不足，应注意保持体力。

洞窟：在洞窟中，无论乘坐会动的地或走山崖都很危险，有的地还会往下掉，应小心提防。在这个画面中，障碍物很多，在跳跃前，先要估计自己的能力。

冰洞窟：在这里应注意会滑的地和会往下掉的冰柱。在着地前如发现有敌人和障碍物，可按十字键的左或上，这样才可安全降落到地面。为了避免被落下的冰柱打伤，可以按 B 键闪躲，或慢慢接近，等冰柱落地后再前进。也可利用石斧攻

击冰柱，预先摧毁它。

森林：该画面会出现蛇和蜘蛛这两个敌人，只要拥有石斧，就容易过关。由于这些画面都是上坡路，应注意控制石斧，并且多考虑敌人的位置和扔石斧的距离。

8. 四大奖金得分技巧

①石斧和宝瓶

持有石斧，显示屏上的分数可以加倍。从第二关第四画面开始，宝瓶会以胖猪、青蛙或岩石的面貌出现，万一撞上了就会摔跤，则宝瓶就会恢复原状，出现在画面上。

②从背后袭击草原狼

待草原狼出现，高桥名人可故意从右边跳过，引诱它向右跑，再砍它两斧。如果攻击成功，将会出现控制盒上的画面，可获得 1000 分。无论高桥名人向左或向右边砍，都会出现上述情况。

③以小蜜蜂诱导可获晋级——增加一位名人：

在第三大关第二画面的下坡路中，当高桥名人拿着石斧，乘坐滑板到达这里时（有第 4 号标志牌），用石斧敲破这块牌附近的蛋，就出现小蜜蜂。那时，游戏者利用 B 键操纵高桥名人一口气到达终点，小蜜蜂便摇身一变，变成了年之，这就会又增加一位名人。到达终点时，即使小蜜蜂离开不再附在高桥名人身上，但还在画面上，照样能升级。成功的关键在于有没有滑板。

④利用茄子得到奖金：

第六大关的第 3 画面和第八大关的第 1 画面是争取奖金的两个好机会。在这些画面中，茄子就位于第 4 号标志牌前方，由于它离终点很近，比带小蜜蜂有利，当高桥名人带着茄

子到达终点时，可得到5000分奖金。当然，如果高桥名人体力不支，一切都得不到。

9. 冒险岛过关秘诀

冒险岛与超级玛莉一样，要想打到底是很不容易的。不象魂斗罗，可以输入密码，得到30次生命或不死版，直冲到底。一般玩冒险岛，能直攻到底的寥寥无几。冒险岛游戏能顺利闯关的秘诀，就是让有益的电子小蜜蜂出现。只要能获得这只小蜜蜂，在以后的游戏中，如果游戏中断，即宣告“GAME OVER”时，只要按十字键（不论那个方向），再按开始键，那么，便能从刚刚中止的画面继续开始游戏，不必从头开始了。

电子小蜜蜂是在第一大关第一个画面结束之前（在6号标志牌之前的悬崖边），当高桥名人跳跃时出现的恐龙蛋中装着，务必取到它，这样在以后的游戏中就万无一失了。

10. 各关攻略要点

①第一大关：其中第一小关以森林和陆地为主，在五个护神纹柱的最后两个之间耐心站3秒钟，就能到达奖金画面。第二小关是以岛之间的云海为主，云块以上下移动为主（也有左右移动），云中有章鱼和箭鱼，岛上有胖猪。第三小关是洞窟，后面是冰洞窟，在两种洞窟之间有隐藏蛋，内容是钥匙。拿到钥匙后应立即到右方的地上，便有希望得到奖金。第四画面又是森林，在这里最后会遇到曲拉魔王。

②第二大关：敌人比第一关多而难对付。其中第一小关是云海和岛，有些云会往下掉。第二小关是洞窟内，要注意岩石的出现与袭击。第三小关是洞窟和山崖，在结合部可取得钥匙，如果取得钥匙便能坐上第3块地，有希望得到奖金。第

四小关又是森林和山坡地，敌人有蜘蛛、胖猪、火球、草原狼和滚动的石球，在最后遇到的又是曲拉魔王。

③第三大关：其中第一小关是洞窟；第二小关是山坡地；第三小关是云、海和岛；第四小关是森林和山坡。

④第四大关：其中第一小关是森林与山坡，与第一大关中类似。第二小关是楼梯般的山，在这里食物奇缺。第三小关是冰洞窟。第四小关是森林和山坡。

⑤第五大关：其中第一小关是岛、云和海，当第一段陆地结束时，如能获得钥匙便有希望得到奖金；第二小关是山崖和洞窟；第三小关是冰洞窟；第四小关是森林和山坡。

⑥第六大关：其中第一小关是云、海和岛。第二小关是洞窟和冰洞窟，若在洞窟中央的岩石右侧等候，云就会带领高桥名人前去取得奖金。第三小关是山。第四小关又是森林和山坡地，最后又会遇到曲拉魔王。如砍 18 下就可取得他的首级，他会带着下一关的脸部逃走。

⑦第七大关：其中第一小关是冰洞窟。第二小关是陆地、海、云和岛。第三小关是山崖和洞窟，在刚进入洞窟时可得到奖金。第四小关是森林和山坡地，进入坡地的第三只胖猪是宝瓶所变；如向这一关的魔王砍 20 斧，就可到达最后一大关。

⑧第八大关：其中第一小关是山地，若能够带着茄子到达终点站可得 5000 分。第二小关是云、海和岛，这里将有 20 条飞鱼，若没有石斧便无法通过此关。第三小关是洞窟，这里的地全都会动，敌人数量虽然减少了，但要注意障碍物。最后一小关是森林和山坡，在森林中央出现的草原狼背后打出控制盒，若能取得盒，便可得 1000 分。在山坡上左边的火球即宝

瓶所变，在碰到火球的瞬间，应立即按十字键的左，才不致冲上右侧的火球。最后便遇到曲拉魔王，若将其砍 22 下就会使他魂归西天。这样便可救出田娜，游戏也到此全部结束。

（四十一）高桥原人冒险岛Ⅱ（1M＋256K）

冒险岛（Ⅱ）与冒险岛一代的故事内容和场景完全不同。冒险岛（Ⅱ）由四个版所组成，每一版又分成 8 个画面，2 个小巷。

第一版的主角是一位仙女，目的为救出高桥原人；而第 2 到第 4 版的主角是高桥原人，游戏的目的是要把恐龙大王击倒。

（1）第一版“果子国”

在第一版中，仙女将遇到十种敌人，其中有会在空中飞翔并落下的人形鸟，老盲人、聋人和哑人，头顶炸弹的骷髅等。在战斗中，仙女打破波板糖后，高桥原人便会出现。

（2）第二版“中华街”

这一版的主角是高桥原人。控制盒的使用方法与第一版不同。第一版中按 A 键就会上升，按 B 键就会攻击；这一版中 A 键表示跳高，B 键是攻击。高桥原人在战斗中能得到的宝物：第一个宝物是把街灯打破后出现的仙女像，取得后会增强攻击力；第二个宝物是流星，若能取得两个流星，就能发出火球。

（3）第三版“风遗迹之町”

这一版的敌人数量多而且很厉害，如：天上飞来的雷电；令人讨厌的青蛙；死跟在后的猴头；投射骨头的骨头王；上下移动的骨鸟；其他还有火球、爵士岛等。

（4）第四版"风遗迹最后之城"

这一版中的小巷很危险，过巷时应当心跌落深渊。

宝物中的"心"能增加能量，蜜蜂可以增加一次机会，还会有隐藏蛋出现，分普通蛋和青光蛋两种。

在游戏的最后一战中，将会出现三个魔怪，头部是它们的弱点，攻击其它地方是无用的。当击中16发子弹后，恐龙大王才会死去，但屏幕上出现一个问号——"？"，说明游戏尚未结束，可能还有秘密的灾难……。

（四十二）汉城奥林匹克运动会（1M＋1M）

世界体坛四年一度的盛会——奥林匹克运动会，为世界人民所瞩目。1988年在南朝鲜的汉城开的奥运会盛况空前，参加比赛的各国健儿打破多项世界记录，收看奥运会实况转播的观众亦创下了记录。就在这一年，汉城奥运会的节目卡也出版了。

游戏玩法共有三种模式：集训、对抗和奥林匹克。每种模式可以金牌为目标单独比赛，也可两人对赛。

游戏的比赛项目一共有十四种，全部是奥运会中的热门赛事。

游戏控制方法主要是按A键作连打，按B键是跳跃。跳跃时要掌握好时间。

1. 游戏模式

①集训：可从12个项目中选择，对初学者尤其适宜。

②对抗：由两人对抗比赛，项目有击剑、跆拳道和扳手腕三种。

③奥林匹克：首先要决定国家。先进行预赛，当熟练三种

项目后才开始进入决赛，而且必须超过及格成绩。每个项目有不同的及格成绩。比赛规则与真实项目的比赛规则大致相同，故游戏的趣味性很强。

2. 竞赛项目

①三级跳远：在助跑时连续按 A 键，到踏线前三步按 B 键三次作三级跳。由于不准超越踏线，所以起跳要稍离踏线远些。起跳的角度很重要，着地时不需任何控制就结束了。如创下优秀的记录，画面上的选手会兴奋得高举双手。

②射击飞碟：射击飞碟时，先按 B 键射出飞碟；十字键瞄准后，再按 A 键射击飞碟。按 A 键一次可发射两发子弹。由于画面上有瞄准框与十字叉，故瞄准比较容易。一轮打 10 只飞碟，共打 4 轮，最后计算击落飞碟数并计算成绩。

③击剑：按十字键的上和 A 键时，剑向上刺；只按 A 键刺向中部；按十字键的下和 A 键，则刺向下部；按 B 键可避开对方来剑。若在规定时间内刺中对方 5 次，便可取胜；如时间一过，也就输了。

④高台跳水：首先按 A 键来决定跳下时的姿势，再按 B 键作跳，飞下时连按 A 键就会作翻滚，十字键的左、右可改变在空中时的姿势。进入水面时，身体越保持竖直，得分越高。评分规则是：以 10 点记分，高台的高度是标准的，跳出的姿势与入水的技巧是评分要点。

⑤自由泳：按 A 键是自由泳，但如按十字键的下则变成蝶泳，之后连续按 A 键。在游泳过程中一边按 B 键来呼吸，并连续按 A 键。注意不能抢跳入水，偷跑 4 次取消比赛资格。二人比赛时，胜利的一方会举起双手庆祝。

⑥跆拳道：比赛三个回合。A 键出拳，B 键踢脚，按十字

键的上和 B 键是回旋踢，按十字键的下和 B 键是中踢。受到攻击就会躺倒在地。胜了一个回合，才可进入下一回合。

⑦掷链球：首先站在起点，依十字键的上、左、下、右的顺序，连续按键，即反时针方向按动十字键，作出转动姿势；当身体发光一瞬间，按动 A 键掷出链球。按 A 键的时间会影响投掷链球的角度。

有三次试掷机会，以最远的那一次记录成绩。如三次没有投入界内，就取消比赛资格。

⑧撑杆跳：首先决定横杆的高度，连按 A 键助跑，按 B 键来进行起跳，顺利地跳过横杆而没有落下来，就表示过关。每一高度可试跳三次，三次都失败就宣告结束。

⑨射箭：分 30 米、50 米、70 米和 90 米射，连按 A 键是拉弓，B 键将箭射出。每一种射距都有三次机会，将所得分数合计就是成绩。箭射在靶心外 0 分，射中靶心得 10 分。

⑩独木舟：要通过由 1～16 关卡才能得分。这些关卡中，除正常通过外，还有必须逆向通过，从下游侧向通过等。按 A 键前进，B 键向后，十字键的左、右，为改变方向。

在游戏途中，不按正确方法比赛会减分，成绩主要以时间为准。到达终点后，屏幕显示记分表。

⑪单杠：连按 A 键会在杠上加速旋转。运动员可在杠上做倒立、单手旋转、从单杠上越过等动作，而以一个旋转动作结尾。最后得分也靠这动作。如结尾动作做得不好，着地不稳，会摔一跤，那要扣分。成绩主要看技巧，只有一次机会。

⑫滑翔机：在奥林匹克模式中，该项作为表演赛。操作要有熟练技巧才能准确到达目的地。按十字键的上，滑翔翼就会急速上升。按十字键的左和右来控制到达目的地。

⑬跨栏障碍：A 键连续按动，可使速度加快；按 B 键跳起。以时间计算成绩。如撞跌栏 4 次，则取消比赛资格。

⑭扳手腕：这个项目在运动会上是没有的，作为游戏，加入了这种通俗的运动。操作只须连按 A 键，看谁手腕力大决定胜负。当游戏者看到画面人物脸部的表情时，会使人乐趣无穷。画面人物脸上的红筋突起，有时还会露出笑容；输了的一方，其脸部模样表现得十分可怜。

该游戏节目卡是有名的 KONAMI 公司出品。

（四十三）飞鹰展翅（1M＋64KRAM）

飞鹰展翅是搭乘万能战斗直升机"飞鹰"号进行战斗的射击游戏。

攻击分为两种，一种是射击（普通攻击），另一种是轰炸（全歼敌人）。射击时若能取得宝物，可提高能量。轰炸虽然很方便，但有数量的限制，所以应该在适当的时候使用。轰炸掷炸弹利用 A 键发射。

飞鹰展翅游戏的有趣之处是它可以两个人同时玩，充分发挥游戏的真正价值。当一个人不能击倒的敌人，两个人齐心协力会有意外的收获。另外，不会有互相争夺提高生命力的情形发生。

直升机的战斗舞台共有五个：

1. 大　海

在碧波荡漾的蓝色海洋上展开一场战斗。敌人有从前、后方飞来的战斗机和水面侵入的巡洋舰。要注意从敌战斗机上发射过来的子弹。

2. 岩　场

分散在沙漠中的岩石旁隐藏着敌军，“飞鹰”将在这里和他们进行激烈的战斗。

3. 草　原

在这里椰子树排列得整整齐齐，要特别小心隐蔽在树影里打冷枪的敌人。

4. 深　谷

陡峭的山崖、幽深的山谷是非常险要的地带。在这里将有一场异常激烈战斗。“飞鹰”一旦丧失斗志，就会成为敌方对空射击的牺牲品。

5. 森林和城镇

穿过森林和城镇上空之后，敌人的要塞就在眼前了，“飞鹰”将要在这里与敌人决一死战，胜利就在眼前！

每当通过一关后，指示目的地的地图就会显示出来，“飞鹰”目前所在的方位便一目了然，所消灭敌人和各种兵器的数量也一一显示出来。

提高装备能量的宝物有以下六种：

①宝物标志“W”：是能向前方三个方向射击的有效武器。

②宝物标志“品”字形：是贯通导弹。对难克之敌人，三连射导弹可贯穿它。

③紫色“S”标志：是普通射击武器。

④黄色“S”标志：是提高速度的标志，一般取两个正好。

⑤宝物标志“↕”：意味着前后 2 个方向均可发射子弹，特别是在前后方都出现敌人时，用这种武器极为方便。

⑥宝物标志“P”：无论持有什么武器，都能提高能量到各个阶段。

（四十四）大航海时代（5M＋128KRAM）

大航海时代的故事的时代背景是，在 16 世纪末期，当时哥伦布发现了新大陆，麦哲伦则环绕地球一周，成为人类历史上伟大的创举，社会视角的焦点由陆地转移到海外。此时，毕生投身于航海事业的男儿不断增加，本版游戏就是刻划其中一些航海者的经历。

主人公的目标是要想成为公爵，这是一个最高的爵位，可以用任何方法达到。例如用通商贸易来增添声望，也有掠夺别国船只，名声大噪来获得。爵位分别有士、准勋爵士、勋爵士、准男、男、子、伯、侯、公等，顺序由低到高。

游戏过程主要是四种：

1. 通商贸易赚取资金

由于地域不同，物价就有差别，故可用穿梭港口之间转售物资的方法来赚取资金。

2. 组织舰队

将所得资金，购买船只，并且在港口酒馆寻找伙伴，来组织强大的舰队。

3. 做商人或海盗增添声望

舰队变得足够强大后，一方面向别国港口大量投资，增加同盟港口；另一方面，袭击别国船只，劫得财物献给国家。用这些方法来提高自己的声望。

4. 获颁爵位

建立了一定程度的功绩后，便可前往王宫、接受爵位。

整个游戏的前半段，是在地中海沿岸来往通商，赚取资金，再购船组织舰队。

主人公的起点是故乡里斯本。里斯本是葡萄牙有名的港口，其他港口大致与里斯本类似。

港口是水手的绿洲，在这里有造船厂、交易市场、码头、旅店、同业工会、酒馆及王宫等。在这里可以购买船只，整理舰队装备。在交易市场中，可得到地方特产。在同业工会里，可以获得各种宝物；在旅店中，可以获得找到各种资料；在酒馆里可以寻找到水手；在码头上，可以补给用水和粮食。具有足够的声望之后，可以进入王宫。

当主人公的舰队作好以上这些充分的准备后，便可朝大海启航了。最初只能来往于港口，舰队强大到一定程度，可向新大陆迈进，或与别国船队战斗。要向大海进发，就必须要观察潮水的涨退，还要注意随季节变化的各种不同风向。在海上碰上其他的舰队，还可向他们打听情报。

舰队规模变得庞大后，舰队内伙伴会发生争执，因此，必须经常留意舰队的情况。对能力高的伙伴，要给以足够的酬劳，以巩固他们对舰队的忠心。同时，还要留意船只的状态，可避免中途沉没。

因打劫别国船只而声名大噪的人，当然是发动战争的罪魁祸首，自己也会受人攻击，激烈的海战经常发生。攻击共分两种，间接攻击和直接攻击，最惨的结局是受到攻击后，舰队全军覆灭。

（四十五）贝兽物语

贝兽物语是一个超大型 RPG 游戏。贝兽是一种在背部生有小贝壳的不可思议的生物，分别称为火贝兽、水贝兽、大气贝兽和大地贝兽。

故事情节是：在一千年前，大魔王危害人间。为了打倒大魔王，火贝兽踏上了这个冒险旅程。

开始，火贝兽先向“些路度拉度”大陆进发。大陆上有许多城镇，游戏起点是米杨城，火贝兽先到此城搜集情报，城中建筑物有酒店、道具武器店和道具屋等。后来，火贝兽找到了大气贝兽、水贝兽和大地贝兽，合成了四个贝之力，才有能力去对抗大魔王。

游戏开始时，当你用按键输入指令后，画面便作平面卷动。画面上的人物与敌人都是大头小身的形象，与其他 NACOM 公司出品的游戏节目有类似的地方。

（四十六）银河战士

有一艘 20×5 年飞行记录的外太空调查船，它专门从事银河系外的探查工作，并在 SR388 星球，发现有未知的生命体，于是想带回地球加以调查。这种未知的生命体被称为“美特隆德”。人们怀疑 SR388 星球的文明遭到破坏，或许和美特隆德有关。

调查船在返回地球过程中遭受太空海盗的袭击，而且载有美特隆德的太空舱被挟持。银河联邦警察虽然攻击海盗的根据地——行星塞比斯，但始终无法攻陷这个海盗要塞。

于是，联邦警察只好将最后的一张王牌——“山姆斯·亚兰”送往塞比斯，打入敌人内部，以期打赢这场战争。

山姆斯的作战，最后会成功吗？这决定他所获得宝物和攻击技巧。

1. 宝物种类

为完成任务所需要的宝物有 10 种。

①能源槽：中央有“E”字，取得它以后，原来消耗的能量将会再度复原，而且，贮存的能量也可增加100，最多可取得6个。

②飞弹：每取得一个，飞弹的贮存量便会增加5个。最多可持有255发子弹。子弹应由被击倒的敌人身上来收集。

③圆球功：橙色圆球，没有它便无法通过狭窄通道。它就在出发地点的左方，别忘了拿它。

④长光束：绿色球状，可使原来射程短的光束变长，可射到画面的另一端。这是最基本的宝物。由于它在岩石面，因此取得飞弹以后，便要立刻得到它。

⑤冰光束：蓝色球状，这是可冰冻敌人的光束。第一道光束先用来冰冻敌人，第二道光束再杀伤敌人。

⑥波动光束：粉白色球状，它是所有光束中最强的光束，以波状方式射出，即使是普通方法无法捣毁的岩石，这种光束也可以贯穿，此外，它也可击倒柱子对面的敌人。攻击力为普通光束的2倍。

⑦炸弹：红色球状，能捣毁的墙壁或岩石。

⑧弹簧鞋：带翼的鞋状，可比普通跳跃高度高1.5倍。有时必须靠它来越过一些岩石，也可利用它走过一些通道。因此，这是很重要的宝物。

⑨防护罩：红球外有蓝色叉状，可使受到敌人攻击而造成的损失减半，它藏在必须靠弹簧鞋或爆风跳才能走到的通道深处。

⑩闪电神功：圆球外有闪电状，在回转跳跃时可击倒敌人。对付较小的敌人，一次可击倒，在回转跳跃中，此宝物本身闪烁不定。

每当射击隐藏在房间中的雕像所持的水晶球时，宝物就会很快出现。

2. 盘据在塞比斯的敌方妖怪

如果击倒挡住山姆斯去路的妖怪，就可使它们转变成能量或飞弹。

①岩石面的敌方妖怪有 12 种：毒蜘蛛（红、黄）、飞天钻（绿、蓝）、蜗牛精、毒蟑螂（蓝、绿）、穿岩蜂、黑寡妇（红、黄）、毒血蛭（蓝、绿）、毒天牛（褐、黄）、独眼妖、跳蚤（褐、黄）、恐龙。

②火面的敌方妖怪共有 14 种：毛毛怪（黄、蓝）、飞天甲（红、粉红）、火螃蟹、红蜂、毒岩妖、飞天火蜗牛、喷火龙、反弹怪、火天蝎（红、紫）、反弹小怪（黄、蓝）、牛王（紫、粉红）、合体怪（红、紫）、火蜥蜴。

③基地的敌方妖怪。有如下 4 种：

喷火怪：红色脑状，会突然喷出火圈。

神秘生命体：就是被海盗夺走的、水母状生命体，它会缠住山姆斯，吸收其能量。

塞贝达特：玻璃管状，这是首脑的能源，要破坏它时，必须连续射击，如果采取断续射击的方法，它就会再生。

首脑：这是个巨大的机械生命体，亦即行星塞比斯的中枢。要击倒它时，必须在它红色的脑部，连续射击 30 次，但要避免碰到首脑，否则自身反倒要受损害，故而应保持一段距离。

3. 控制盒的应用

①十字键：左右方向可配合山姆斯的移动，朝上可将光束移到上方，朝下则可以使用圆球功。

② A 键：可以跳跃，随着按的时间长短不同，跳的高度也

不同。

③B 键：使用于发射光束时，如果用圆球功，就可射击炸弹。

④开始键：使用于暂停时。接着按控制盒Ⅱ的上方，按 A 键则形成保留画面。

⑤选择键：使用于选择光束和飞弹。发射飞弹时，山姆斯的颜色会稍微改变。

另外，还有两种有趣的连续攻击方法：

①朝左方或右方按下十字键，接着再连续按 B 键，这时，山姆斯的脚会很快地移动。

②朝右上方或左上方按十字键，接着再连续按 B 键．山姆斯的脚会伸直，并象溜冰一般，直向前进。

4. 银河战士各版面攻略法

银河战士共有五个版面：岩石面、火面、火面小头目、岩石面的小头目和基地。

①岩石面

A 面：从 A 面出发，先击倒两个毒蜘蛛，取得能量，圆球功就在起点正左方，必须拿到它；见到蓝色的门，发射一道光束，打开它。在这里有一令人害怕的雕像就是通向小头目的入口。然后，先后遇到黑寡妇和蜗牛精。

B 面：在这里要掌握好两种跳跃——普通跳跃和回转跳跃。在跳跃时，只要经过助跑，就可作回转跳跃。打开门后，背景音乐突然改变，说明这是通往有宝物的房间，要向深处进发，继续向前进发后，可见到一扇红门，必须发射 5 颗飞弹，才能打通。当看到雕像手中有水晶球时，射击它后可得到长光束。当虎头蜂向山姆斯袭击时，击倒它而不去取能源或飞弹，

虎头蜂就不再出现。射击B面两个小头目的雕像，就能架起到基地的桥。

C面：这一面有许多圈套、铁丝网、水管，要当心防止落在水中。当有一座墙壁挡住去路时，不要着急，它不是死巷，从这里可以抄捷径前进。

D面：这部分有意想不到的陷井，还有许多水面，别轻易落水而消耗能量。毒蜘蛛在狭窄通路内飞翔，要看准时机巧妙地躲开。在这里找到冰光束后，便可用以对付敌人了。

E面：这是岩石面的最后部分，有个连接火面的电梯。岩石面中的敌人，最麻烦的是虎头蜂，可以用闪电神功进攻它，或用冰光束来冰冻它。等山姆斯收集了防护罩等所有宝物后，就可朝火面进军了。

②火　面

A部分：火面由连续的火海组成，里面有许多困难在等待山姆斯。入门后先遇到火天蝎，可冰冻它再前进。对于挡住去路的墙壁，要打洞穿过去，并在它再生之前快速前进。看上去是天花板的地方，其实上面有通路，应寻找可开洞的地方，跳上去。这一带有5颗飞弹，务必取到它。

B部分：在这部分要拿取所有4颗飞弹，否则将后悔无穷。冰光束对毒岩妖无效，所以当它停止喷毒岩时，应马上躲开。飞天火蜗牛的速度极快，离开它时必须一口气跳下去。注意，有些黑色的墙壁既不能捣毁，又无法贯穿，不必为此多用心思。有些地方，靠弹簧鞋也爬不上去，可以用冰光束把飞天火蜗牛冰冻住，然后把其当作踏脚处，向上爬。

C部分：先取得弹簧鞋，再回岩石面拿取防护罩，最后使出闪电神功，山姆斯才有强大的威力。

在这里天花板和地面都有通路，但住在火海的古代喷火龙初次出现，并向山姆斯喷射火焰。它喷火往往连续3～4次，应趁其喷火间歇，赶快前进。许多装宝物的房间内的路看起来都是被堵死的，但实际上在隐蔽处却有秘密通道。高墙连续不断，击倒反弹怪后，应利用冰冻法去攀越高墙。

D部分：在这部分，有小岩石做成的踏脚处，也有阻挡去路的大块岩石，要当心，不要掉入火海。应注意，在岩石面有伪装成水的石头，火面也有假的火海，要试一试才能知道。当山姆斯面临喷火龙前后夹攻的危险时，必须很快使用圆球功。找到能源槽后，赶快拿取它，以便使全身精力充沛。

E部分：这是火面的最后部分，在这里山姆斯可以取得波动光束，以便贯穿不能捣毁的石头。对付飞天火蜗牛的办法有二：一是当飞天火蜗牛撞向岩石而返回时，向它射击；二是利用冰光束封住它，把它关进红色岩石的左边，山姆斯便可向上爬了。万一掉入火海，靠弹簧鞋也无法挣脱时，可以借助炸弹的反冲力而往上跳。

当山姆斯击倒各种敌人，并突破各种陷井和圈套而来到有两张动物脸的地方，表示他已到达火面小头目的入口处，火面已全部结束，前方将有更激烈的战斗在等着他。

③火面的小头目

A部分：从这一部开始，会突然连续出现陷井和圈套。山姆斯将会遇到许多合体怪，能避开尽量避开。

B部分：在这部分要对付火蜥蜴，不必与它正面冲突，应该在其下面连续发射波动光束，击倒它可增加75颗飞弹，但波动光束也要发射数十次。当面对一扇紫色房门时，必须向它连续射击10颗飞弹，这样才能将其打开。在紫色房间内隐

藏的宝物非常重要，必须迅速取得宝物。入室后，要小心牛王的偷袭。在锯齿状的通道上，对付反弹怪不能用闪电神功，而要用连续射击的方法；但在狭窄的通路上对付反弹怪，则使用闪电神功更合适。

C部分：这一关非常难过，能量将很快耗尽，能拿到的宝物，只有一颗飞弹。上策是赶快逃出去！

④岩石面的小头目

A部分：山姆斯出发了，首先朝右边降落到红门里，去取飞弹，便必须当心周围的毒天牛的攻击，山姆斯将有被推落水中的危险。要保持足够的能量，以便和恐龙格斗。

B部分：通过两条隐藏的通路可以达到恐龙的房间。开始是一只假恐龙，一颗飞弹就能击倒它。真恐龙的武器是飞出二种角，要避免被射中又要打败它是很难的；但必须接近它，连续发射飞弹，只有这样才能战胜它。

C部分：这一关的宝物比较容易得到。得到它们后，山姆斯才能具有完好的装备，去迎接最后决战。

⑤基　地

山姆斯潜入了塞比斯的基地——裘连。先向岩石后面的两座小头目雕像射击，这样，便会有桥梁架起。然后由电梯向下降落，可以发现神秘生命体在那里。注意：如果被神秘生命体吸住，所有能量都会被吸光。必须一面发射冰光束，一面降落。山姆斯到达塞比斯的中枢部分后，应迅速贮满能量飞弹，然后才可进入首脑的房间。进入首脑房间，应先将喷火怪冰冻起来，再攻击“塞贝达特”。塞贝达特共五个，必须趁其被冰冻而未恢复之前，一一彻底破坏之，这样就只剩下敌首脑了。对首脑连续发射30颗飞弹后，整个房间就会晃动得很厉害，

此时首脑便被击倒了。首脑被击倒后，画面的定时器开始记时，游戏者必须在定时器记时回到零之前，让山姆斯赶紧乘电梯离开。

“作战胜利了，宇宙又恢复了和平。

可是，或许还会有其他的神秘生命体前来侵略。

希望宇宙拥有真正的和平。”

这是游戏结束时的屏面显示（英文），不妨看做对游戏者的赠言。

(四十七)兵蜂Ⅲ

游戏的主要目的是要救出被劫走的兵蜂仔，但必须打倒5个敌方首脑才能达到目的地。

1. 游戏模式介绍

游戏模式有三种：一是单打，二是双打，三是指令选择。指令共有四种：一是选红兵蜂还是蓝兵蜂。二是选结束模式。三是选兵蜂只数，如果是普通节目卡，可得十只兵蜂；如果是磁盘游戏，可有 99 只兵蜂。方法是在第三指令时按“右”，便会由 03 开始逐渐增加。四是选关，但最后一关不能选，橙色栏是用来选图画，而绿色栏可将图画对调。

2. 游戏方法

①单身：B 键是向空中的敌人发射飞弹。A 键是向地上的敌人发射飞弹。十字键是分体或合体或上、下、左、右。

②合体：B 键和 A 键都一样，但合体后 A 键的飞弹会变成三个方向的。十字键：一个人可控制两架机，如想分体，可按左、右（另一控制盒）。

3. 宝物介绍

①蓝色：增加速度。

②白色：两个飞弹。

③红色：激光。

④闪光红色：分身幽灵。

⑤闪光蓝色：防护网。

⑥火铃：增速、不死一段时间。

⑦救护车：用来救护兵蜂没有手时用的。

⑧星：在地上会有，得到后会有三个方向飞弹。

⑨橙色：奖分由1000～10000不等。

4. 版面介绍

①第一版：空气岛。这一版比较容易过关，先在第一块云中射出闪光蓝色铃，然后再射闪光红色、白色和蓝色铃，但不要取红色铃，要取星。要小心注意两边大刀。最后要打分身和尚。分身和尚会由一分两，再变八，当他变八时，他向左兵蜂向右，来回移动以避开他射来的子弹并打败他。

②第二版：首先要补充防护网，并不断增加速度，到达敌方首脑所在地。到达首脑所在地后，首脑会用音符来攻击兵蜂，兵蜂则应先攻左边的首脑，再攻右边的首脑，然后攻中间的首脑，这样使他们变成幽灵，胜利就属于兵蜂了。

③第三版：城堡。首先要取得防护网，因为在途中会有许多炮台发出炮弹、窗门里也会射出飞弹攻击兵蜂，这些炮弹极难躲开，所以每四个云中便要取得一个闪光蓝铃来补充防护。还有一些风扇，被这些风扇吹到便会暂停4秒钟不能动弹，这样就容易中弹，必须小心。另外，兵蜂还会遇到一只坏牙龙，必须全力打到龙牙里的蛀牙虫。当它张开嘴时，要让兵蜂注意它左右移动情况，否则很容易被它撞死。

④第四版：城堡土牢。一开始要取得防护网，没有防护网，便凶多吉少。要注意地上的炮台，务必摧毁之。这一版的敌方首脑是一条大蛇，当它从地上过来时，口中会射出一道激光和斜的雷电，应随时注意它的动向，以免被撞到。

⑤第五版：最后版。这一版的敌人会从四面八方拥来，一不小心兵蜂就会被撞死，所以要不停地收集防护网和加速蓝铃。最后是对付在森林基地的敌方首脑，只有基地被捣毁了，兵蜂便能和兵蜂仔团聚。

(四十八)七宝奇谋(LC01)

故事发生在很久、很久以前，有七个兄弟被囚禁在地下的迷宫之中，其中六个兄弟被紧关在暗室里。年纪最大的哥哥为了要救出他的五个弟弟，必须历尽千难万险，层层深入迷宫。迷宫共六层，每层关着一个弟弟，只有救出上一层的弟弟，拿到三把钥匙才能进入下一层。

当游戏开始后，地上鼠类横行，四处警察在巡视，注意不要让老鼠碰到，它会减少哥哥的能量。应该在接近时按B键，用脚踢死老鼠。被踢死的老鼠会变成地雷，拿到地雷后，把它放在有骷髅头的门前，放下时要按动十字键的“下”键和B键。然后让哥哥跑到一边等地雷爆炸。门炸开后就可取钥匙或救人。四个暗室里有三把钥匙和一个弟弟，完成此过程才能进入第二层迷宫。

第二层迷宫比第一层要复杂，有无底的深渊和喷射的火焰，有七个有骷髅头的门。在暗室里除了钥匙和弟弟外，还有酒和弹弓，酒是补充能量的，弹弓可作为武器。当打开第三层大门时，有各种怪物会向哥哥进攻。其中有八个带骷髅头的

门。以下几层出现的怪物有会扔骨头和头颅的白骨精、石锤、咬人的飞鱼、伸出触角的章鱼，还有间歇的瀑布。经过艰难的历程以后，兄弟七人终于团聚了，从海口登船远去。

（四十九）希魔复活

游戏的故事出自传闻，也与某电视剧有相似之处。故事介绍一些狂人企图使已死去的魔王希特勒重新复活。反法西斯战士潜入敌人内部，挫败敌人的阴谋，将希特勒乘坐的直升机击毁，彻底摧毁敌人的基地而光荣返回。

1. 游戏进行方法

①选择区域：游戏一开始，画面上会出现地图，地图上方框内有白底红色阿拉伯字的，为战斗区域。反法西斯战士在这一区域打倒敌人，破坏动力装备就可得到宝物。方框内是红底白字的，为中立地区，除非反法西斯战士主动攻击，否则敌方不会攻击他，他可在此收集情报和得到宝物。方框内是卡车图样的，表示驻扎着敌人部队，一接触，双方就会展开激烈战斗。

②基本过程：反法西斯战士到达目的地后有四个基本过程是必须完成的，一是选择装备，在“下降”过程中进行。倘若忘了必要的装备，便无法再顺利前进。二是到通信社打听各种情报，如没有携带合适的通信器便无法通信。三是到达某地区后，如能破坏敌人的动力设备，就可安全通过这个地区。但动力设备周围有敌方士兵把守，须歼灭之，方可顺利过关并能得到宝物。四是破坏这地区后，找寻“乔”的下落，救出乔以粉碎敌人的野心。

③善于运用铁链：铁链是反法西斯战士的基本工具，它不

仅能使反法西斯战士上下跳跃自如，也可借以取得宝物，是反法西斯战士手的延长部分。运用铁链的方法有：

向上投掷：边按十字键的"上"边按 A 键，便可将铁链向上投掷，并将铁链钩在天花板上。但铁链长度有限，不可投掷太高。

斜上投掷：将反法西斯战士的身体转向要投掷的方向，利用 A 键投掷铁链，并将它挂在斜上方。但可抵达的高度比向上投掷低。

侧面投掷：将十字键向左或向右按，然后按 A 键向侧面投掷。想得到远处的宝物，可运用这项方法。

蹲下投掷：将十字键向下按，并按 A 键，即可蹲下向侧面投掷。要取得下方宝物时，可用这项方法。

往上爬：先使铁链扣在铁架上，用 A 键收缩铁链，利用十字键向上爬升。如上面放有其它物品，则无法爬上。

摆动：先斜投铁链，卡住在架子上，再按十字键朝前方，摆动身体时要算准时间，将十字键朝反法西斯战士要降落的地方按"下"，即可切断铁链，安全着地。

移开物体：某些地方的通道受岩石阻挡无法前进，可投掷铁链使岩石移动，就可到达另一端的入口。

铁链投向空中：最困难的是这一项技巧，是运用斜投掷摆动身体，然后在恰当的时机切断铁链，向空中冲出，再将铁链投掷出去扣住地面。某些地区必须运用这项技巧方能前进，所以必须学会。

险处逢生：如铁链没有投中而从空中跌下来，并非必死无疑，可在空中朝铁链容易卡住的地方掷去，只要铁链能扣住任何地方，就可绝处逢生。

④宝物介绍：和敌人战斗时会有许多宝物出现，要尽快收集它们。

小孩：在不易到达的地方出现小孩，救出他们可增加一次游戏机会。

药物：绿色药瓶。取得药物可恢复体力，即使受到敌人攻击，也可用药物治疗伤口。

POW：取得它后，在反法西斯战士周围会有许多子弹快速旋转，将敌人全部消灭，这是必须到手的宝物。

继续宝物：飞鸟状。如打倒敌方吉普车或持盾牌的敌方士兵，就会有继续宝物出现。注意，应首先取得这宝物，再攻陷这一地区。

子弹：将画面上的敌人打倒即可变成子弹，取得子弹储存起来可提高反法西斯战士的战斗力。

⑤武器装备介绍

普通武器：有步枪、火箭炮、大口径炮、机关枪、三方向热量弹。火箭炮射程很远、威力大，第五画面过关后可得，可用此炮破坏第六画面墙壁。机关枪是乔最常用的武器，但不救出乔就无法得到。三方向热量弹可在第九画面得到。另有防身具，如钢盔，可防止敌人子弹射中；防弹衣，遭敌人攻击，可使创伤减半，在第十一画面得到。

特殊武器：乃是进入某些地区必不可少的装备，并可借以恢复体力。共有五种：

照明弹——进入第四画面洞穴时，漆黑一片伸手不见五指，如发射照明弹可看得很清楚。

药物——在第一画面按开始键可以得到，增加一次恢复体力的机会。

许可证——要进入第十四画面，如无许可证，会遭入口处卫兵阻挡。第六画面有许可证。

铁鞋——穿上这种鞋子，再使用“摆动”就可用脚踢敌人。在第八画面可得到。

连续发射装备——有此装备，可连续发射。

通信机——共有四种，按希腊字母排列。α通信机，红色，一开始就随身携带，在一、四、七、五地区可使用，如往别处去，必须寻找其他通信机。β通信机，绿色，到第六区可获得β通信机，此通信机可在三、二、四画面使用。γ通信机，蓝色，放在七、十四区，缺乏通行证无法进去，可在七、八、九地区使用。δ通信机，橙色，藏在第十五区的铁柜内，如无三方向热量弹就无法前进，在第十、十一、十二地区使用。这些通信机主要用以收集情报。若窃听情报败露，敌人会发动攻击。

2. 游戏攻略法

一般按各类通信机的使用地段，分区域进行。

1～12是战斗地区，13～19是中立地区，其他是敌人部队驻扎地。

①α通信机区域

进攻路线可按下列各区顺序进行：1→13→15→4→5→16。

具体阐述如下：先取得小孩，再到通信室打听情报，不通信就无法进入内部的门。经过河中照明塔到对岸，沿右边电梯下去，破坏阻挡层。吊在天花板上攻击，破坏动力装置。取得药物，到13区中立地区，会遭到驻防那儿的士兵的责骂，千万不要让反法西斯战士生气打枪，否则中立地区士兵都会成为他的敌人。到房间里去取子弹，发现照明弹后利用铁链取

下来，否则到了第4区会有大问题。到15区将遇到一个“狂人总统”，开枪打不死他。右上方有一小孩，去救这小孩，反法西斯战士可增加一次机会。还要设法破坏铁架墙，才能前进。4区是黑暗的洞穴，移开岩石进入后，按开始键发射照明弹，就可明亮起来。通道内部有POW，到通信室通信后才能打开动力室的门。超越针山要用连续空中投掷方法才能过去，千万不能掉下去。打败有盾牌的守兵必须从后方攻击，可得到大口径炮。5区是铁塔，当铁球掉下时要背部对它，才免除掉下去。敌人空中部队从反法西斯战士子弹射不到的上空向他攻击，反法西斯战士要一面不停地爬，一面用大口径炮对付。面对自动警戒装置，要绕到后面攻击，才能得到火箭炮。16区有β通信机，必须拿到它才能去β区域。这时又有士兵又在破口大骂，你不要去理睬他们。不要与机器人正面相遇，否则你将会受伤。

②β通信机区域

进攻路线如下：2→3→6→14。

2区有排水孔道，当心被水冲走，只有将铁链卡住地板才不致冲走。遇到吊车，要等其收缩时，蹲下攻击，或从背后蹲下攻击。破坏动力装置后可得一项链。到达3区，从岩山爬上去，下面是无底的沼泽、听见草发出噪声时要注意，不小心会被这种吃人的植物咬住，应赶快躲开。在3区内部的右上方，就是宝库所在，要利用铁链往斜上方投掷，卡住墙壁上的空隙，才能继续前进，这是一种很困难的技巧。在动力室里受到自动警戒装置和扩散炮的双重攻击，要从后面破坏警戒装置，然后再攻击动力装置。过关后，可得到快速射击装置。到6区，要用火箭炮来攻击敌人。动力装置中藏有超人士兵，要

从下面接近才能取胜，取胜后，还可得到许可证。14 区要有通行证才可放行，在通信机房内有蜘蛛徘徊，最后从帝国军的麦克上尉处得到有关钢盔的情报，隐藏在某处地下道中。

③ γ 通信机区域

进攻路线是：8 → 9 → 7 → 17→18→19。

8 区如迷宫一般，9 区是酷热的垃圾处理场，7 区有恐怖的送电线和敌方直升机，对付铁墙只有三方向热量弹才能破坏。到 17 区，向俘虏打听乔的下落。从 17 区挖到 18 区的秘密地下道，有重兵埋伏在那里，打败了这些敌人后，在出口处可找到钢盔。在 18 区内，反法西斯战士和休瓦兹热卡交谈，了解 δ 通信机情况；然后进入 19 区，用三方向热量弹破坏铁墙，取到 δ 通信机。但必须注意，千万不能在中立地区开枪。

④ δ 通信机区域

进攻路线是：10→11→12。

这是最后决战区域，在这里要找到狂人。10 区中先要用空中投掷法使反法西斯战士在空中转身，这要有较高的技巧才能达到。在有刺的通道中前进，必须故意进入排水沟。这须蹲下来行进，再利用铁链卡住上面的地板，才可安全通过。在柱子上面移动时，必须看准活络板的动态，然后割断铁链跳到上面才能通过。11 区有怒涛般的火海，必须在阶梯状的天花板上投掷铁链才能通过。在前往上方的通道中，有肥胖的帝国士兵镇守，不要被他击中。在动力室的天花板上有激光炮和扩散炮，只有通过动力室后方可取得防弹衣。12 区中有阻挡层，必须先破坏动力装置才能破坏阻挡层。通道的地板上有电流，如被电击，便会受伤，所以要由跳跃台跳跃，倒吊在天花板上一面攻击，一面前进。最后到达敌人总部，房间里有

一个大水槽和狂人总统在等着。由于厉害的电击，希特勒苏醒过来了，狂人受电击而死亡。千万不能让希特勒再度出现在世界上，后果将不堪设想，所以无论如何都必须把他消灭。

敌方的一条龙形兵器终于出现了，在其机体上伸出许多喷嘴，不断喷出火焰。它的弱点在机体右上方的核心。首先要让反法西斯战士坐在左下方台上，用铁链投掷到斜右上方喷嘴，再转变为空中投掷，移至核心前面的喷嘴时，倒吊向核心发动攻击。希特勒要乘坐直升机逃走了，反法西斯战士在追击中会遇到手拿火箭筒的赫鲁，应从赫鲁手中接过火箭筒向希特勒座机发射。可从上面倒吊下来，瞄准直升机坐舱开火，应一次摧毁座机。消灭了希特勒后必须赶快去救乔，因为到爆炸的时间只有 60 秒钟了，应抓紧时间脱离基地。当反法西斯战士和乔乘坐的直升机刚离基地时，基地就处于一片爆炸的火海之中。

（五十）诸葛孔明传（4M＋128KRAM）

诸葛孔明传游戏卡于 1991 年 3 月出版。游戏采用三国志故事作为题材展开。刘备率领关羽、张飞以及在游戏中途登场的军师诸葛亮，进行平定乱世、统一中国的战争。乘乱世尽做坏事的袁术和野心勃勃要称霸天下的曹操等都会在游戏中出现。整个游戏中登场人物总共有二百多。

在游戏中，有大量的军队双方交战，当将领麾下的兵员减少时，攻击力就会相继减弱，因此不运用高明的战术是很难有取胜机会的。双方参加战斗的大将、武将以及各将手下的兵士都列成表格，一目了然，连大将的画像也被显示了出来。

游戏方法的运用如下：

1. 战斗指令

战斗指令共有七个。

①攻击:指定对手作攻击,想削弱特定部队兵力时使用。

②策略:有军师时就可以使用。利用策略,就可使敌军受损或是恢复我军军力。

③兵器:手上使用的武器。

④退阵:从前线退下来,否则就会受到追击。

⑤武将:观察敌军战力时使用。

⑥防御:执行防守,适合于兵力及攻击力较弱的武将用。

⑦总攻击:全军出动全面交战,直到某一方的军力完全被消灭时才结束,一战分胜负。

2. 韬　略

利用地形使敌军受创,同时将投降士兵补充我军军力的韬略,如火计、水计、落石计、复原军力、特殊韬略等。

3. 布　形

有五个部队展开的战阵。如鹤翼阵:像鸟翼一样的阵形,全体武将都出动,缺点是守备力降低。锋矢阵:形成一个箭头作冲刺的阵形,有攻有守,缺点是两翼武将的攻击力降低。背水阵:攻击力激增一倍,有利于提高士气、给敌人以迎头痛击,但防御力就减低到一半。

(五十一)神奇小子(1M+1M)

故事是说神奇小子的圆盘,被万多博士夺走了,为了取回那只圆盘,神奇小子展开了冒险活动。

这是一个共有七版的动作游戏,神奇小子要一路消灭敌人,一路向前推进。当完成卷轴的动作部分后,就要与敌方首

脑决战。在途中，还会有能得到宝物的副游戏，使游戏更富乐趣。

在各版的动作游戏部分，有许多陷井和宝物，在第三和第五版中还可得到“皮丘”的帮助。游戏者可以操纵神奇小子和皮丘。

1. 攻击方法

基本攻击方法是拳击和脚踏两种。当取得宝物后拳击就可变成气孔炮，利用宝物细胞变换枪攻击，敌人就会变成动物。威力增加后气孔炮和细胞变换枪都能贯穿敌人，得到甜心后可不受敌人攻击所造成的损伤。

2. 宝物种类

①热蛋糕：取得它，可以使体力完全恢复。

②威力：(POWER) 得到后可使拳击、细胞变换枪有三阶段的威力变化。

③细胞变换枪：用它可将敌人变成动物。

④拳头：手持细胞变换枪时，取得它就会变回拳击。

⑤徽章：玩双六时，可呼唤朋友。

⑥ 1UP：可以增加一位神奇小子。

⑦甜心：是无敌宝物，在一定时间内变无敌。

⑧冰淇淋：取得它，可恢复一定的体力。

3. 有趣的版面

第二版是透明人街，只见鞋子和衣服来回移动，不见人影，当神奇小子将屋顶上的水桶倒过来时，这些透明的敌人就会现出真面目。

第三版是森林，适合皮丘活动，可以请他出来帮助，游戏者就可控制皮丘的活动来通过这一版。

第四版是冰山，在这里取得甜心后，就可变成无敌雪人。在冰洞里可以看到许多可爱的雪人，原来都是凶恶的敌人。

进入各版的门内，就有“找错处”、“打傻瓜”之类的智力游戏，在规定时间内回答正确，可以得奖。

（五十二）西游记Ⅱ（1M+1M）

西游记Ⅱ的内容，主要是描述悟空凭着一根如意金箍棒，冲破重重难关，与妖怪作战。悟空得心应手地挥舞着如意棒，时而腾飞，时而跳跃，充满斗志和机警。

1. 如意棒的使用方法

如意棒具有七种不可思议的法力，一旦掌握，就可以无限次使用。在作战过程中，可以根据具体情况按“开始”键，籍以选择使用哪一种法力。

①向上攻击：可消灭上面的敌人。

②向下攻击：向下攻击的范围较大。

③防御：可抵挡从上面落下的子弹。

④筋斗云：四秒钟内飞过天空。在冥州得到。

⑤火焰刀：可将冰熔化，用来开掘洞穴。在火州得到。

⑥束体绳：用来围捕敌人。在腐州得到。

⑦喷冰器：喷出雪粉攻敌人于死地。在水州得到。

2. 八种宝物

打倒敌人以后，肯定会有宝物出现。宝物共有八种。它们会在打倒敌人时，从隐藏的地方突然出现。

①葫芦：集齐一定数量的葫芦，可将生命值提高到最大。

②大红心：可恢复生命值到最大值。

③小红心：可将生命值恢复三点。

④小手:可暂时将悟空的攻击力增加二倍。

⑤皇冠:可暂时将悟空的防御力增加二倍。

⑥防护衣:在一定时间内,使悟空变成无敌。

⑦金丹:当生命值是零时,可以恢复十八点。

⑧金种:使如意棒的长度增加二倍。

3. 各版游戏介绍

这个游戏是以地面的六个州为舞台,游戏者可选择其中任何一个州开始。扫除各州的敌人后,就可夺回被盗的天珠。集齐所有的天珠时,又将面对新的魔头。

①木州:在这个茂密的森林里,狡猾的敌人从一棵树跳到另一棵树,其中有会射箭的"红鬼"、厉害的"叶鬼"以及藏在竹林中动作敏捷灵活的熊猫等。

②火州:画面展现出汹涌而来的火山岩、流径大地的熔岩及火焰陷井。如火焰般的地狱,都由一个名叫"火焰化身"的敌人操纵着。在熔岩河中,悟空一定要跳到河中岩石上,否则就会被熔化。

③腐州:这里生长着霉烂的东西,浮游的孢子和巨大的植物,是个令人讨厌的地方。一些无敌花会射出子弹,一种叫"婆具魔"昆虫的幼虫在变成成虫后动作非常敏捷,非常厉害。

④水州:在这里悟空要在水中同鱼怪作战,由于氧气不足,所以很艰苦。穿过瀑布后又是一片冰的世界,这里的首脑是邪婆大王。

⑤金州:在这里,所有的东西都覆盖着一层金属,首脑也是一个厉害的敌人。

⑥冥州:冥州布满死人的眼、手、脚、血浆以及令人毛骨悚

然的敌人，这里的首脑是个曾被悟空打败的幽灵。

（五十三）北斗神拳

故事情节是：整个世界被核子弹的火焰包围着，海水干涸，地表裂开，地球上似乎没有一个活着的生命体，然而人类并没有灭亡。××世纪末的霸者罗王所支配的黑暗世界是个弱肉强食的恐怖世界，人们痛苦地生活着，饱受恐惧之苦的人们企图寻求一丝希望的曙光。为了救出马莲，剑四郎开始采取行动，以北斗神拳击败劲敌，用秘传绝技击败罗王。

1．控制器的使用方法

A 键：剑四郎挥出正拳攻击敌人。B 键：剑四郎将敌人踢开。同时按十字键的上方和 A、B 键，可从不同面的入口进去。

2．如何看游戏画面的方法

在游戏主画面的上方从左到右显示的数字、符号及其含义如下：

①1UP 和 2UP：单打时画面出现 1UP，双打时，画面出现 2UP。

②能力表：是剑四郎的生命力，有 20 刻度，每受到一次敌人伤害就会减少一些。

③得分：将敌人击败，或是将敌人武器弹回，均能得分。

④打击计：会显示击倒敌人的数目。

⑤☆：击败一个敌人，画面显示灵魂，得到后就增加一颗☆，使剑四郎增强体力，一共可拿七颗☆。

⑥强敌能力表：在☆的下方各回合敌方头目出现时，画面显示出该头目的名字和能力表。

3. 出现的人物

①剑四郎：是游戏的主角，即游戏者操纵的人物。他是“北斗神拳”的继承者。他打出的拳若击在人身上的秘孔部位，就可将对手击得粉身碎骨。剑四郎胸部有七个伤痕，排列成北斗七星状。他为了伸张正义和解救马莲，决心孤军和强敌一搏。

②马莲：剑四郎的爱人，被凶恶的罗王囚禁在迷宫深处。

③林和拔特：是剑四郎在途中遇到的两个儿童，在游戏途中，他们两人作为剑四郎的向导，对剑四郎有很大帮助。

④肥龙：是狂暴集团的手下，躯体庞大，不怕攻击，碰到他就会摔伤。他不会跳跃，但能快速攻击剑四郎。击倒肥龙可得二千分。

⑤进攻队：是罗王的士兵，有蓝色的、红色的和金发的，会使用武器。击败该队可得 300 分。

⑥亲卫队：是罗王身边的侍卫兵，比进攻队威力强。击败该队也能得 300 分。

⑦超郎：是敌方头目之一，会用南斗圣拳，曾是剑四郎的朋友，剑四郎的伤痕正是超郎留下的。会跳跃攻击，能发出南斗圣拳的秘技真空波。对付真空波只能躲避，别无他法。击败超郎可得二千分。

⑧捷基：与剑四郎共同争取北斗神拳继承权失败后，心怀不满。会使北斗和南斗拳，小刀也是他的拿手武器。击倒捷基可获二千分。

⑨太平：是南斗圣拳高手。他会向剑四郎发出辐射状的真空波。击倒他可得五千分。

⑩ 罗王：自称世纪末霸者的支配者。会发出称做斗气

的精神气息，来对抗剑四郎的攻击。击败罗王可得九千分。

4. 北斗神拳秘技

①北斗柔破斩：肥龙的秘孔被脂肪阻挡，只有踢开脂肪10次后，秘孔便会出现，这时朝秘孔击一拳，就可战胜他。

②北斗百裂拳：面对将南斗圣拳运用自如的超郎，剑四郎要避开真空波，逼超郎到画面一角，连续用A键攻击10次，画面显示"北斗百裂拳"字样，表示剑四郎已战胜。

③北斗千手坏拳：画面开始，同样也是剑四郎面对超郎。如剑四郎击拳的时机和距离掌握恰当，画面上会出现"北斗千手坏拳"字样。

④北斗醒锐孔：当捷基跳跃的时候，剑四郎跳向空中连续踢4次，待捷基到地面上时，再挥一拳，画面上就会出现"醒锐孔"几个字。倘顺序不对，则无法成功。

⑤北斗有情猛翔破：对付太平的方法是在空中挥拳3次，(挥拳要连续，不可迟钝)，当太平回到地面上时再踢一脚，即可成功。用其他拳法或顺序不对，就没有用。

⑥迟动孔：取得这种隐藏指令的方法，是先将电源打开，标题画面出现后，利用选择键选双打，再同时按下Ⅱ号控制盒的A、B键及十字键的左和下方，对着Ⅱ号控制盒的话筒(MIC)大声喊"ATATA"喊10次以后，接着按开始键。如果成功的话，有下列两秘孔，一是在双打游戏中，按开始键，这时会有救护车的警笛声，敌人和剑四郎的动作都会慢起来。二是双打时十字键的方向和动作正好上下左右相反，称之逆动孔。

(五十四)圣者之道(2M+64KRAM)

故事是说在妖魔支配下的黑暗世界里生活过的人们，为了避免今后恶梦卷土重来，打算选出一位宽厚仁义，能够维护和平的圣贤者来负起救世除魔的重任。

1. 人 物

出现的重要人物有八人，要在这八位中，参照圣者德行选出一人作主角。圣者的德行有八项：仁慈、诚实、公平、勇敢、献身、清纯、名誉和谦虚。八位候选人的实际情况是：

①战士：勇猛善战，能攻能守，能使用多种武器。

②牧羊人：虽力弱而无魔法，但有崇高谦虚的品性。

③铁匠：身体健硕强劲，有舍己为人之心。

④诗人：外表孱弱，但拥有仁德之心。

⑤智者：清心纯洁，本身实力与魔法一样强劲。

⑥骑士：力强而有魔力，非常可靠。

⑦魔法师：力虽弱但有无比的魔力及诚实的德行。

⑧天竺僧侣：信奉天竺教，魔法强劲，公平正义。

当选主角结束，就得到国王接见，接受圣者之道的使命与其他同伴一起开始冒险历程了。

2. 游戏过程简介

故事发生在保利达尼亚大陆。由于主角的性格各异，故出发地点亦不一样，有保利迪、尤·谢罗姆、杜林斯谷、美罗谷、玛兹斯亚、斯加保尼和满哥罗等八处城市或村庄。

开始只有一人出发，四处寻找同伴，最多可以4人为一组。在模拟战斗场面上移动，一遇到敌人即转为战斗画面。由于人物是逐个移动的，所以对于自己及敌人在位置上和队

形上要加以研究，在不同场合时队形要作改变。

人物根据附近的指示箭头移动，也可走出画面。如连续按 A 键，可连发以呈自动攻击功能，使战斗迅速结束。

（五十五）摩托车障碍赛（1M+1M）

本版是由柯纳米公司出品的摩托车障碍赛游戏。它与过去的赛车游戏不同，无论是汽缸的爆破声、泥尘滚滚的画面，还是赛车跑道，都与过去的赛车游戏有很大的差别，其中的奥妙和乐趣只有参与游戏才能真正领会到。

操作方法很简单，按 A 键加速、B 键刹车、十字键的左、右扭动车轮的左右，上、下则抽起车头、前冲等。操纵时与真实的摩托车可以说没有什么两样。

进入比赛时，开始是预赛，只要进入前两名就可进入决赛圈。决赛共有八个赛程，每次只有得到第一才能继续前进。

比赛的跑道共有八种，每种赛程的路线与环境各异。

第一赛程：不太难，只是不能随时减速。

第二赛程：抽起车头后，在着地时小心车身翻倒。

第三赛程：当从障碍物上滑下来时，小心翻筋斗，途中有坑洞。

第四赛程：地面上沙石多，跑道设计得很整齐。

第五赛程：在夜空中行走，满天星星容易令人陶醉，因此必须当心有坑出现。

第六赛程：在海边行走，若车头抬得太高，着地时应多加小心，特别是转弯时。

第七赛程：难度增加，坑洞多。

第八赛程：这是最后一关，弯道多，应额外小心。

（五十六）电击阿邦（1M＋1M）

电击阿邦原名电击 BIG　BANG。

这个游戏是含有推理成分的动作游戏。主角叫阿邦，一个优秀青年，他这次接到一个任务，要闯入哥布拉格黑帮内部，将布拉姆博士救出并解除一个正在危害全地球的一触即发的炸弹。

游戏是横向卷动画面，阿邦一边打倒敌人一边前进。途中，阿邦会遇到一些小妖及仙人给他提示，并会送给他宝物。

仙人传授的法术有五种，除了元气术外还有：

①一寸法师术：可将身体缩小，通过狭窄的地方。

②倒流之术：可以折回已去过的地方。

③念力移动术：可浮游于空中。

④真空拳术：可炸开空中的敌人。

这些法术都写在树叶上，使用它们必须收集足够的仙人樱桃。不同的法术，樱桃使用量也不同。

要救出博士，必须往哥布拉格的总部去。从游戏中的地图上可以看出，起点是位于地图的最下面，而黑帮的总部是在最上面的山顶上。其间路线很复杂，包括五个地下站，四十四个地面站，每两站间是通道，可以自由往返。但到底走哪条路线呢？途中所取指示就会明白的。

对付敌人要连续发射武器，将敌人炸开，但也要小心，若被炸开的敌人弹到自己身上，那就危险了。

武器与宝物：打倒敌人就可得到红心、樱桃、金钱、金砖。金钱可到店里去买武器装备，也可买到其他宝物。

可以变身的装备：长靴、喷射筒、潜水镜和超级头盔。

店中可买到的宝物：护身用的水晶，反弹的四角星，可向三个方向射出的强力弹，恢复能量的超能量容器，增加樱桃数的樱桃果汁，查密码的记录器和住旅馆的请求。

（五十七）幻想空间Ⅱ（1M＋1M）

故事是：恶势力往八个星列进发，把和平的幻想空间（FANTASY ZONE）变成战场。勇士驾驶嘭嘭号前往八个星列，击倒八个敌方首脑，完成维持和平的任务。下面对各版的攻略法作一简介：

第一版：有三小版，画面风景美丽、绿草如茵、蓝天白云，各种奇怪的植物茁壮生长。但这里有各种各样凶恶的敌人，如：首脑树妖；从前线基地飞出来的“旋风”、“波波”；会从四面攻击的“笑口枣”；会整队一齐飞来的“啄木鸟宝宝”；列队攻击的“乌龟”以及前线基地的“玛加罗林”怪物等。

第二版：也分三小版。这是一个粉红色的不可思议的世界。敌人在这里加强了攻势，速度也加快，时隐时现，很难对付。敌方首脑是弹簧人。其他敌人有：“蜗牛”，不引人注意的“红珠”，从前线基地喷出的“花妖”，斜列队伍的“大口怪”以及“保拉古里卡”怪物。

第三版：分五个小版。这是一个冰冷的世界。有雪花纷飞的背景，冰山、冰海，冰原上有冰窟窿。敌方首脑是“冰眼魔”。其他敌人有：整队横向攻击的半蛋人“度拉”，难以捉摸的“十字架”，强敌“高高”，突然飞来袭击的“甲虫飞碟”，前线基地来的“加滋哥朗”。

第四版：是火海的世界。到处是熔岩、火海。敌方首脑是“独角龙”。其他敌人有：双面人“加奥”，隐藏在前线基地的

“星塔”、“炎魔”，跳来跳去飘忽不定的“跳豆”，不断追击“嘭嘭号”的浮游生物“柏奥”。

第五版：这一版的背景是整个游戏中最精采的部分，柔和美丽的背景令人几乎忘却这是一个刺激的游戏。敌方首脑是“超人”。其他敌人有：狂追“嘭嘭号”的变形虫，运行敏捷的“比哥罗”，团团转的“草菇仔”，移动很有趣的独眼虫“拉哥”，基地的“小熊人”。

第六版：是云层的世界，有5个小版。这里有连绵不断的密云，十分恐怖的雷电，还有粉红色的云海。敌方首脑是“排长”。其他敌人有：编队攻击的飞翼，不停伸长缩短的“空罐头”，喷出子弹的“高射炮”、单眼魔和睡眼魔，前线基地的“巴比卡利娜”。

第七版：这一版背景有表面凹凸不平的星球，有海蜇浮动的海面，长着仙人掌的沙漠。敌方首脑是“吟罗树妖”。其他敌人有：怪人“刚古”，纵向列队攻击的“BB”虫，上窜下跳的“弹弓人”，从前线基地飞出来的“马球”和底部类似海蜇的基地宇宙人“阿呆”等。

第八版：这是最后一版，在这里前七版的敌方首脑会依次再出场，与“嘭嘭号”勇士作最后的决战。

可以帮助“嘭嘭号”的宝物有四大类共二十四种：

①子弹系列，计六种。有加强二倍威力的加强子弹，波动炮，激光炮，子弹炮，七响炮，三响炮。

②炮弹系列，计五种。有一发两弹普通炮；强力炮；一发两弹火射炮；消灭整个画面敌人的炮弹；将最底下的敌人消灭的100吨级炮。

③机械系列，计五种。最初出现的飞翼；普通发动机，速

度加快1～3倍的三种发动机。

④其他功能，计八种。蓝色能量槽，增加能量；红色能量槽，加至满；增长武器使用时间的“钟”；使子弹有连射功能的宝物；增加飞机数量；放出飞弹等等。

（五十八）梦幻英雄（1M＋1M）

故事情节是：二毛是一位受到公主邀请的少年，他为了见到公主决心去梦之世界冒险。他利用公主送给他的神奇糖果，附体在动物身上，成功地靠着这种附体术在梦之世界来往。

1. 可附体的动物

共有八种。在游戏中，并不是任何动物都能与二毛合体的，一般有一对可爱的眼睛的动物，都可合体。有如下八种动物：

①青蛙：移动缓慢，但有极佳的跳跃能力，攻击敌人的方法是利用阔大的腹部将敌人压碎。

②鼹鼠：不会攻击敌人，又不会跳高，不过它可以在地面上掘洞，钻进地下活动。

③蜥蜴：不会攻击敌人，不过它的移动速度极快，又能够贴在墙壁上，再向上爬行。

④猩猩：以拳击作为进攻的形式，不论弹跳能力或者攀爬能力都很不错，不过移动速度较慢。

⑤工蜂：可以在尾部发射出蜂针攻击敌人，只要连续按A键，便可在一定时间内飞行。

⑥螃蟹：能跳起用钳攻击敌人，是相当特别的攻击方式；另外，还可潜入沙地内活动。

⑦大眼鱼：是一条没有攻击能力的但移动速度极快的鱼。由于它是一条鱼，当然不可跳跃。

⑧老鼠：以铁锤攻击敌人。当然这把铁锤还有其他特别用途。老鼠可以跳跃，也可以爬墙。

2. 各版游戏简介

二毛进入的梦境共有七个。

①第一版“蘑菇森林”：这是二毛最初进入的梦境世界。在蘑菇森林里，四周都长满了大大小小的蘑菇。敌人在这版的数量不多，比较容易对付。

第一版游戏的目的是，让游戏者熟练运用附体术。

②第二版“花田”：这一版布满了美丽的鲜花。

③第三版“玩具馆”：这一版有各种玩具，但内容很可怕，也最危险。

④第四版“夜之海”：二毛将在海上度过一个冰冷的晚上。

⑤第五版“二毛的家”：这里二毛将变成小人，他在自己的家里冒险。

⑥第六版“废墟的天空”：二毛来到这里，便是进入难度最高的地方。

⑦第七版“最后的梦幻世界”：二毛只有完成七个梦幻世界，才会从梦境中醒来。

3. 游戏方法

二毛遇到敌人后，可以投掷手上的糖果。遇到普通敌人时，敌人吃下糖果后便会在一定时间内不能活动。遇上某些特定的动物，二毛须投出3次魔法糖果，并让它们全部吃下，才可以乘骑它们。当一些可附体的动物吃了糖果进入睡眠状

态后，触及它便冒出烟雾，此时附体即完成，便可产生特殊能力。有些地方没有附体术是无法通过的。

在梦幻世界的各版最后部分有一道门，只要能开启这道门，便能完成这一版。为了打开门，必须收集齐每版内的钥匙。

各版内都会遇到敌人，如隐藏在蘑菇森林内的敌人有蜗牛、黄蜂、两脚蛙和蝴蝶等，蜗牛则身上长满刺，黄蜂则戴上钢盔，可与工蜂相区别。

在各版的起点处都会遇到一名小丑，他会提供适当的情报给二毛。一定要记住他说的话，因为每版他只出现一次。

二毛与动物合体后可进行许多特殊的活动，如与青蛙合体后，可以跳得很高，可以将悬挂在空中的钥匙取下来；而有些地方与青蛙合体后也跳不到，则可与老鼠合体，以掘地道的方法前进。

二毛受伤后体力消耗很大，在每一版的某处，都设有药水和药箱，药水可回复一格的体力，取得药箱可充分回复体力。

（五十九）汤马传奇（1M＋1M）

这是一种趣怪动作型游戏，有趣的背景和快捷的操纵动作给人一种轻松愉快的感觉。

游戏者将操纵主人公汤马，去救回被捉去的公主。

1. 控制方法

完成一版的游戏方法是先找出钥匙或十字架，然后进入门内，最后将首脑消灭，进入下一版。

游戏控制的基本技术是：魔法与弹跳。

主人公汤马只要瞄准敌人，射出魔法，便能将敌人消灭。

弹跳是在要跳过敌人或往高跳时使用。

这版游戏的空中控制法是胜负的关键，在弹跳或下降时可以控制汤马多种动作：

①弹跳的大小：在弹跳时，只要长时间的按十字键，便是大弹跳；短时间按十字键，则是小弹跳。

②弹跳中转换方向：在弹跳中，如将十字键左右按下，便能把移动方向转换；控制得好的话，甚至能盘旋绕道跳上砖墙。

③控制下降的快慢：下降中按十字键的上下，便可控制下降的速度。按上，汤马的下降速度会变得缓慢；相反，按下，下降速度会增加。

④下降时飞越陷井：下降时在适当时机按十字键的斜向上，主人公便可跳过陷井，即使是很大的地洞也能跳过。

⑤跳到敌人头上：只要跳到敌人的头上，便能暂时停止敌人的行动。如连续踏上去可以打倒敌人，而且在跳上敌人的头部后，会自动变成大弹跳，这样，普通大弹跳达不到的高度，也可轻松地跳上去了。

2. 宝物介绍

①牛奶：取得它能恢复一次体力。

②原始肉：也可恢复一次体力。

③沙漏斗：使敌人在一定时间内停止。

④搅拌器：能将画面内的敌人全部消灭。

另外还有四种魔法宝囊：

① P 字宝囊：取得它可使子弹增强威力，并可恢复体力一次。

②追踪诱导弹宝囊：可以发射出能追踪敌人的诱导弹，如

连续取得它，可射出连续 2～3 发的诱导弹。

③一触即发爆弹宝囊：这种炸弹能斜向上发射，只要连续取得它，也能连续发射，可是不能与追踪诱导弹同时使用。

④ B 字宝囊：只要取得它，汤马的周围便会形成一个保护罩；但碰到敌人后，保护罩会缩小。

3. 各版游戏介绍

冒险旅程共六版，公主关在最后一版的城堡中。

①第一版“废墟”

废墟是循环卷轴式画面，无论怎样前进，最后仍返回起点。主人公要在途中找出地下门，进入地下。地下共有 4 道门，连接各个不同的世界。

向右前进不久，便会遇到漫游怪物及蓝鸟的攻击，但不用紧张，只要用魔法对付它便可。如果汤马向上逃，蓝鸟仍然会以“自杀式冲锋”紧随而来。还要小心墙上石像的口中发射的飞弹。要打开地下 4 道门，先要收集每道门的钥匙，而 4 只钥匙都是藏在“废墟”的某些地方的。

钻进地下之门后，首先遇到的是巨型骷髅怪。它的弱点在头部，只要打倒它，便能进入其他四个世界。

四个世界是：迷宫、寺院、岩山和森林。

②第二版“迷宫”

迷宫是个神秘的地下城，充满了迷路，要逃出奇妙而复杂的迷路，需用钥匙打开迷宫之门。因为锁是隐蔽的，所以要看仔细。另外，敌方首脑是一个巨形恐怖的脸，真正的首脑在它的口中。其他的敌人有：手持盾牌的士福特和行动不规则的富巴斯。

③第三版“寺院”

版图像一个巨大的石像，而钥匙在石像的右肩里，所以最好采取右方攻击。另外，逃生之门在石像的头部。敌方首脑共二人，它们会从左右两边用石头交错攻击，最好的方法是逐个消灭它们。其他敌人有企图踩死汤马的哥林，会从口中吐出斧头的小笨蛋。

④第四版“岩山”

盘踞岩山的敌方首脑是一条浮游在空中的飞龙，名字叫希拉龙。它会从树洞里不断进出向你攻击，所以要看准它出来的瞬间，予以消灭之。其他的敌人有：手枪火箭筒的火人及会口吐火弹的猎人。

⑤第五版“森林”

在这一版，汤马要象忍者一般由一棵树飞到另一棵树找钥匙。因为钥匙在洞窟里藏着，所以不要只在树上找，还要到其他地方去找。这儿的敌方首脑岗岗是个树怪，它的弱点是口部，要一边避开它的攻击，一边向它连射。首脑不但会从口中吐出分身体，而且树上的果实也会跌下来成为攻击汤马的武器。其他的敌人还有：苍蝇，经常从汤马正上方或正下方撞过来；神经蝙蝠，时常以不规则的行动，用身体撞向汤马。

（六十）汤姆历险记

故事内容是：一位住在美国密西西比河边的小学生汤姆，他爱好活动，尤其是喜爱寻宝冒险。有一天，他与哈迪去一个孤岛冒险，岛中有鬼屋、海盗船、黑洞……整个故事充满了童话的气息。

1. 游戏方法

按 A 键为跳跃，可避开敌人的袭击。按 B 键，可将石头

踢向敌人。当石块击中敌人或障碍物后，会有宝物出现。宝物共有如下 4 种：

①Y 形记号：击中它，可使石块飞得更远。

②T 形记号：T 表示汤姆，取得 20 个可增加一人。

③心形记号：无敌标记，在一定时间内有效。

④骷髅记号：取得后会减去汤姆记号“T”十个。

2. 游戏过程

本游戏共分六版：

①第一版：河流下游。乘上木筏，进入密西西比河，开始了冒险历程。乘筏时，应小心避开冲过来的障碍物和大鳄鱼，以及河内的旋涡。敌方首脑是条大鳄鱼，它的弱点在口部。

②第二版：森林。在这版里有蛇形物在跳，还有小矮人。敌方首脑是猩猩，弱点也在头部。

③第三版：恐怖大屋。进入鬼屋中，幽灵四处飘荡，小心别落入楼梯下面去。敌方首脑是魔石像，它会不断产生出小魔怪来。

④第四版：天空。汤姆将站在云端，对付一些大鸟、树、星星。敌方首脑是巨型飞船，船上会不断喷出炮弹。

⑤第五版：海盗船。这版都是强敌，海盗会放出飞刀，船上老鼠横行，海盗船底是敌方首脑大乌贼。

⑥第六版：洞窟。洞中岩石、瀑布处处可见，险象环生。敌方首脑竟是印第安人。汤姆打倒全部敌人后，救出碧姬。

当游戏终了时，汤姆发现自己刚才睡着了，原来是一个梦。

二、其他高级游戏节目内容介绍

(一)"PC ENGINE"节目卡内容介绍

1. 死亡要塞

本游戏采用影幕式的战争背景形式，能使战斗的画面更逼真、刺激。主人公东奔西跑，众多怪物欢蹦乱跳，魔幻之光在画面上闪过，锋利的宝剑斩魔除妖，令人惊心动魄。

整个游戏由六个冒险小故事构成，8 位勇士组成小组开始冒险的旅程，每个勇士都身怀绝技，各显神通。

故事发生在很久以前，世界上发生了一场战争，战争结束后，坦其利国王之弟勒卡鲁斯恶魔便失踪了，后来他带领一支强大的军队卷土重来，并有太左之邪神帮助他，妄图毁灭整个世界。幸有 8 位勇士及时出现，他们勇敢地进行战斗打倒了恶魔，恢复世界和平。

故事 1"黑夜的来访者"：

最先登场的是爱自由的勇士马斯列罗。由于拉奥乌村的村长请他饮酒，他便帮助村长找寻失踪的村民。村民的失踪说明恶魔已经到来。途中，勇士结识了魔幻法师和女战士亚玛孙，随即更多的勇士便出场参与战斗。这里的敌方首脑是美加洛斯，当三个小喽罗被消灭后，他便使用催眠光和能量球攻击马斯列罗。

故事 2"背叛之谜"：

听说 8 勇士之一的沙拉姆加入了恶魔的军队，这种背叛之事大家不信，实际上沙拉姆是吃了敌首脑奥尼洛斯的迷药，

被其操纵。勇士们要与敌首脑作战先要和沙拉姆较量，经过一番努力，终于使沙拉姆清醒，并回归伙伴中间。

故事 3“消失了的柏斯卡”：

坦其利国王下令集合 8 位勇士与恶魔军作决战，但有神力的勇士柏斯卡失踪了，去向不明。想挽回名誉的沙拉姆与小妖精一同去寻找，但碰到了勒卡鲁斯的军队，因此展开了激烈的战斗。在这里，勇士们将遇到两手都是咬人的毒蛇的敌首脑希比洛斯。

故事 4“前去无路”：

好不容易集齐 8 位勇士，但天公不作美，在战前下起了大雪。同时，在海的另一边，冰川王国又发生了事故。因此十字骑士、亚玛孙和魔法师从邻国客柏国王处得到了情报后，便立即起程援救。本版的敌首脑是塔康路斯。

故事 5“女皇的命令”：

这里是冰川王国贝拉斯鲁，女王的宝贝女儿不见了，恶魔的手下欺骗女王说，公主被人诱拐，女王捉住了十字骑士等人。马斯列罗、沙拉姆和小妖精为救他们，越洋去冰川王国向女王作解释。但是，受骗的女王要求沙拉姆等人必须要在城钟响第十次之前带公主回来，否则就处死人质。沙拉姆等人便开始营救出公主的战斗。

故事 6“决战”：

这是整个故事最后的一幕。亚玛孙、杜华夫和柏斯卡三人在找寻消失的大陆阿特兰蒂斯的途中，听说恶魔的余党占领了水色草之岛，勇士们驾驶着卡鲁的亚号飞船，乘风破浪前去挑战，于是，大决战开始了。

2. 绝伦超人——皮拉波

背景是70年代前半期，处于经济发展的日本出现了一个邪恶的天才科学家爆田博士，他阴谋征服整个世界。太空游侠阿里发知道了爆田博士的野心后，为了拯救地球而精心制造了一种超级变形材料（皮拉波变形材料），并特地到地球旅行，送给地球人。但是，到达地球后无人肯接受他的赠品。阿里发在途中偶遇中村，无可奈何把皮拉波变形材料压在中村身上，由此展开了有趣的武打游戏。

皮拉波常用的攻击方法是出拳。当游戏者一边按十字键，一边按Ⅱ键，皮拉波也可向斜上方踢腿；按Ⅱ键，皮拉波身体蹲下，刀形头颈可以伸长，但不能转弯；一进入海水中，就会变成海中皮拉波，攻击的武器是炸弹和导弹。

邪恶的博士率领机器妖怪兵团和海底怪兽与皮拉波大战。借助于物质传送装置，皮拉波来往于三个战场上，这三个战场是街市、忍者屋和海中。

由于PCE版的全部合成声音酷肖真人发出的声音，如吼叫、呐喊与说话，所以给人耳目一新的感觉。在画面交替时，爆田博士会发出叫喊"我是爆田博士"。他有三个脑子，右脑是"爱因斯坦"，左脑是"爱迪生"，脑下垂体是"希特勒"，他分别使用这些脑子，骨头由特殊物质组成。

本游戏是从大型游戏机移植过来，有22版。

3. 太空侵略者

太阳系内三大部分惑星被侵略者占领，我方以太空为舞台抗击侵略者。

第一关"反击"：

战场是以地球与宇宙交接处开始的，先要把侵略者赶回宇宙。

第二关“月球上的生死战”：

战场移到月球表面。击中UFO后可获取宝物，能更有力地歼灭敌人。在惨遭毁灭的殖民地星球附近，有敌方编队，应利用宇宙战机消灭敌人；但要注意，星球碎片会阻碍前进。

第三关“木星的引力和土星之月”：

当战场从月球移到遥远的木星轨道，战斗变得更为激烈。在土星光环的美丽背景下，以土星卫星作为战场与敌人激烈交火。

第四关“太阳的兄弟和银河星环”：

苦战从以日食时的太阳作背景变化为以旋涡状的银河系为背景，到处有流弹、陨石，十分壮观。

4. 妖怪道中记秘技

①岩石击破法

当游戏进行时，可看见一些好象打不碎的石头，它们在地上滚来滚去，但其实是可以击破的，只要用普通弹射256发，或用最强的气合弹射32发，岩石就会击破，可得五千分。

②四画面法

当标题画面出现时，同时按下Ⅰ、Ⅱ的“选择”不放，再按下RUN，SPEED—UP，再按下RUN和“选择”即可。

③技　法

当仙女知道主人公帮助乌龟后，会送你一只宝盒，此时按上及1键，即可得到三万元；被青鬼捉到后，连续按Ⅰ、Ⅱ键，即不会被青鬼抢去钱。当到达第四关“幽海”的龙宫后，公主会给你一个宝盒；但千万不要打开，因为打开了，主人公便会变成一个老公公，不能发射。也不用担心，只要在店里花5千元买一块天女之粪，便可回复原状。

5. 神奇女孩选关、选音乐法

有些游戏者因为该游戏攻关太困难，而无法看到结局画面，那么，若采用以下方法，不但可以选关，选择音乐，而且可以见到结局的画面。

方法是：在标题画面出现时，桃子会变成神奇女孩，在这个瞬间，按 RUN 后，就会出现桃子出浴画面，并有“MOMOIZIRI”字样，如果改变 SOUND 的数字，就可选择音乐；改变 SKIP 的数字便可选关。假如在 SKIP 的数字中输入 OB，然后在按 Ⅰ、Ⅱ 键的同时按下“选择”键，便可看到结束画面。只是按 RUN 的时机不易抓住，要有耐心多试几次。

6. 冒险世界攻略法(PC 版)

故事是介绍生活在天圣界里的天使们，受到魔界的恶魔们对他们发动的攻击。天圣界的领袖超宙斯，命令赫特洛可可“打倒恶魔，保护天圣界！”。

肩负天圣界所有天使的期待，赫特洛可可义无反顾地踏上了征途，展开了一场英勇的战斗。

①控制方法(有四种)：

跳跃：按控制盒上的“Ⅰ”按钮，可进行跳跃。但由于画面人物穿的鞋子不同，跳跃的高度也不同。

攻击：按控制盒上的“Ⅱ”按钮，使用剑攻击。

开始：按“RUN”键。

十字键：“左”和“右”表示左右移动；“上”用于上楼和进里；“下”用于发射火器。

②画面表示法

在主画面左方的一排文字和符号，表示赫特洛可可的状态。它共有七项，现从上往下依次说明其含义：

得分:得分超过3万、10万、20万、30万、40万,生命值就会增加一个。

生命值:红心变成零时,游戏就结束。

金币:表示现在所具有的金币数量。

武器:表示现在拥有的武器种类和数量,数字为“0”时,表示只有剑。

宝物:表示拥有那种宝物。

时间:用砂漏钟表示,砂钟的砂如全部漏到下面,就会减少红心一份的生命值。

舞台:表示现在正在进行的游戏是哪一舞台(关)。

③四大攻略法

了解这些攻略法,游戏便可顺利得多。

搜集情报:舞台(关)有很多密室和躲在暗处的敌人,要解开这些秘密,需上酒吧喝饮料,通过圣澄士了解线索。喝酒后,还可恢复体力。

增强力量:要打倒天魔界强敌,首先要增强武力,因此必须在路上商店中购买甲胄、防身盾和鞋子。

了解敌人的强度:当了解到敌人强度数字后,就可选用适合的武器。用这些武器刺几次敌人,就可把他们消灭。这样,在决战时就不会手忙脚乱。

寻找躲藏的敌人和密室:突然出现金币,会有密室。密室里有敌人,但也有宝物,获取宝物后可供赫特洛可可利用。

④武器(有六种)

炸弹:投出炸弹打倒敌人,可得64分。一个金币可买8个炸弹。

火球:它是专门对付敌人首领的武器,能自动追踪敌人。

20 个金币可买 5 个火球。

龙卷风：对付左右不断移动的敌人很有效。30 个金币可买 5 个龙卷风。

霹雳：对付画面所有敌人都有效，但价格昂贵，30 个金币可买 3 个霹雳。

剑：共五种剑，其中除了克劳迪士剑以外，其他四种剑都是在打倒敌人首脑后才可获得。五种剑是：克劳迪士剑，在第一舞台由超宙斯授给，攻击力 64 点；血剑，在第二舞台打倒地狱王后可得到，攻击力 128 点；巨剑，在第四舞台打倒诺亚夫姆之后得到，攻击力 128 点；卡里巴剑，在第七舞台打倒撒旦玛利亚之后可得到，攻击力 256 点；传说之剑，在第八舞台打倒尼禄魔身之后得到，攻击力 512 点。

鞋：在悬挂着“鞋”招牌的商店里购买。鞋有四种：布鞋，穿后比赤脚时走的速度快，价格为 50 金币；皮鞋，穿后比布鞋速度快，亦能跳高，80 金币一双；陶瓷鞋，穿后速度为光脚时速度的二倍，180 金币一双；传说之鞋，穿后其行走速度、高度都最佳，在冰上也不易滑倒，380 金币一双。

⑤防卫用盾和甲胄

盾有四种：莱特盾、骑士盾、超硬盾和胜盾。胄有五种：莱特胄、骑士胄、重量胄、超硬胄和传说之胄。

⑥宝　物

打倒敌人，宝物就会出现，亦可在商店买到。常见宝物有：护腕、飞鞋、砂钟、金币、钢盔、斗蓬、复活之药和红心。

特别奖品有：水壶、项链、镜子、竖琴、天秤和王冠。每一舞台结束都有一把钥匙，是打开出口的用具。

特殊宝物：“信件”，由第二舞台洞窟内的夏曼汗所送；“笛

子”，由第四舞台圣华士交出，用信件交换；“护身符”，藏在第七舞台背面，用笛子唤出；“徽章”，在第十舞台得到。另外，还有红宝石和圣铃。红宝石可让始祖龙威力降低；圣铃在第十一舞台的迷宫里，具有正确指示方向的功能。

⑦敌人种类

除首脑外有22种，每种敌人出现时，画面左方都显示数字(HP表示剑刺几次才能打倒)，从1次到128次不等。种类有：珠鱼、吸血鬼、蟒蛇、奥克、威亚巴特、蛇怪、米可尼多、威勒斯布、大蛇、兔怪、骷髅怪、泡魔、石怪、魔兔、墨鱼怪、幽灵武士、洛巴、马特曼、哥布林、冰怪、怨灵等。

⑧商　店

许多商店门口挂有招牌和图案，也有无牌商店。商店名称有甲胄店、防身盾店、鞋店、酒吧、谜之店。另外还有谜之房间、天魔的房间以及供赫特洛可可恢复生命值的医院。

⑨继续游戏方法

如游戏已结束，想要继续游戏，可从游戏结束的那个舞台开始再进行。方法是一边按十字键一边按开始键(RUN)。

⑩各版敌人首脑

整个游戏共有11个舞台。各个舞台都有首脑出现，第一、二、六、七舞台有超级撒旦玛利亚或地狱王；第四舞台有魔肖尼禄；第三、七、十舞台有汪达玛利亚；第五、九舞台有诺亚夫姆；第八舞台有尼禄魔身；第十一舞台有始祖龙和黑宙斯。

(二)世嘉(SEGA)“MD”节目卡内容介绍

1. 最后拳赛(FINAL　BLOW)

此游戏是从大型游戏机移植过来的，在标题画面按“开

始"键后会有三项选择，第一、二项是游戏模式，第三项是观战模式。

①选手介绍

选手共五名，分别具有如下特征：

A. DYNAMITE JOE：27 岁，身高 6 英尺，重 195 磅，手长 69 厘米。难以应付而动作快的拳手，要小心注意。

B. KIM NANG：5 人中最年轻，也是最矮的中国青年，23 岁，高 1.7 米（5 英尺 8 英寸），重 85.5 公斤（190 磅），手长 67 厘米。虽然身高略矮些，但动作最敏捷，由于身材不高，所以防守容易。

C. DETROIT KID：25 岁，高 5 英尺 9 英寸半，体重 190 磅，手长 70 厘米。由于力量较弱，容易被人打败，但有时也有出人意料的表现，唯一弱点是求胜心切，可趁他急燥妄为时打败他。

D. KING JASON：28 岁，高 5 英尺 11 英寸半，重 200 磅，手长 71 厘米。5 人中最重的一个，所以拳头最有力，但出拳较慢，应小心应付他的直拳。

E. FENNANDO GOMEZ：33 岁，高 6 英尺 2 英寸半，重 193 磅半，手长 74 厘米。5 人中年纪最大，身材最高，但因年纪大，体力不能持久。

②操作方法

十字键为移动方向，A 钮快拳，B 键直拳。其他各种拳的用法如下：

上、B 键同时按时为直拳　下、B 键同时按时为钩拳

按下键后再按 B 键为直拳　上、A 键同时按为方快拳

上、A 键同时按为方快拳　同时按上、A、B 键为钩拳

按上键为向上挡拳　按下键为向下挡拳

按 C 键为蹲下

最易击中对方的拳是上方快拳。而威力最大的是上钩拳，但使用时要接近对方，所以也很容易被对方击中。

游戏共有九版，前四版是锦标赛，后四版是防守战，最后一版是铁头摆擂台。铁头的耐久力强，是一名强劲的对手，只要中了他的上钩拳就爬不起来。

2. 威普战机(WIP BUSH)

故事情节是：在二千二百多年后，人类为了开拓宇宙新资源，发射了一艘探测飞船。开始，探测船顺利地进行着采集资源的工作，后来突然联络中断。经过若干时间后，当巨大探测船再度出现时，载来了许多敌人，莫名其妙地向地球展开了攻击。游戏者的任务就是操纵装备精良的新型威普战机去摧毁巨型探测船。

威普战机可在纵横卷动的画面上翱翔，并拥有激光(L)、导弹(M)、烈火弹(E)和能量结聚器(P)等武器。这些武器是靠半空中飘浮的太空囊供给的。

①操作方法

按 A 键可改变速度，最高可达 8 级，一般 4～5 级即可。按 B 键不放即可连续发射，按 C 键能量结聚器会沿顺时钟方向绕机身旋转，攻击的范围和方向可随心所欲、变化多端。按 B、C 键能量结聚器的威力能最大限度发出，在广阔的范围内攻击敌人。

②版面内容

第一版：开始时，是横向卷动画面，威普战机可利用激光和能量结聚器进攻；当纵向卷动画面出现时，敌人是从上、下

两个方向对其进攻，这时威普战机用烈火弹和导弹最有效。有时闪电一亮，画面模糊不清，敌人会趁机偷袭。所以，闪电闪亮时，特别要注意看清敌人动态，再决定行动方向。

第二版：开始是森林，有较多的障碍物和四面八方涌来的敌人，上有导弹落下，下有水柱上喷，横向有飞镖，战斗从森林打到水底。在水里，敌人会施放鱼雷，要小心对待。

第三版：是敌方要塞内部。从纵向卷动画面开始，由于通道狭窄，不能随意自由行动，可用能量结聚器取胜。接着便在反向横向卷动画面内飞行，此时武器以导弹为主。

第四版：战斗移到了宇宙空间。宇宙空间到处是岩石和小星，当它们突然飞到时，可用激光对付。过了这一关便是敌方基地，威普战机将取得最后胜利。

3. 卡车敢死队（4M）

故事是介绍一班不顾安危的勇士，在危机四伏的荒地上，驾驶着装满物资的重型卡车，不断击败敌人，安然无恙的将物资送到目的地。

全部游戏分别由六个各具特色的场面组成，主人公驾驶的卡车，能够跳跃，也能用车身撞击敌人；但主人公受到伤害后，燃料便会急剧下降，当燃料下降到0时，游戏便中止了。

在游戏中会有八种宝物出现，主人公的燃料补给、增快车速等，必须依靠这些宝物的取得。熟练使用各种宝物，对游戏的进行很有帮助，只要卡车在宝物上面驶过，便能取得该宝物。宝物具体种类有：

①燃料：F字样，可恢复燃料供应。

②增速器：红H字样，在一定时间内卡车速度增快，可贮存好几个。

③手榴弹：可从车窗口扔出，爆炸范围内敌人将被消灭，能贮存。

④车身强化：黑 H 字样，一定时间内，车身的甲板增厚，可减轻伤害。

⑤高速通行：取得这个宝物后，卡车在一定时间内，左右移动速度增快，可超过其他车辆。

⑥防滑胎：取得这个宝物后在潮湿的路面上可减轻失控的危险。

⑦增加得分：有红、蓝、绿、黄四种颜色，依次加分，黄色得分最高。

⑧大号角：可在一定时间使用，当大号角一鸣响，位于前方的小车会给你让路。

在游戏中会遇到各种各样手持机枪、手榴弹、导弹等武器的掠夺货物的敌人袭击。敌人座车有大小型摩托车、跨斗的摩托车、轻便车、改装车、吉普车及重货车等。敌人的首脑是拖车型的卡车。

本节目卡共有如下六版。

第一版：将粮食运往纽约。开始路面宽阔，但遇到断桥要充分加速，并掌握时间，一跃飞过断桥。这需要有适当的技巧。

第二版：运送物资到东部住宅区。这版不但有断桥，还有火车在轨道上横过，造成障碍，难度增加。

第三版：将油桶运往南部的石油产地。这一版的背景是大峡谷的岩壁，四处有岔道，也有隧道。进入隧道后一片漆黑，如不注意便会撞墙。

第四版：勇士驾车一边奔驰在悬崖上，一边对付敌人，途

中有通过吊桥、跳过悬崖的惊险镜头。

第五版：勇士驾车沿山脉到北方大陆，一路上穿过树林，进入白色雪景地带，背景非常美丽，有二重卷动画面。

第六版：这是工业地带，勇士引诱敌人来到这里作一决战，沿途险恶难行，又是雪地，又是废墟，变化万千，令人眼花撩乱。最后是与敌人大首脑决一死战。

4. 雷霆计划(HERZOG ZWEI)

这是模拟实战的动作性节目卡，可供1～2人游戏。

游戏开始后，屏幕根据需要可分为二部分，左方一半是战斗场景，右方一半是功能选择，可观察资金、补给兵器总数、雷达运转状况及敌我方飞机位置或各兵器的动向。画面可作8个方向独立卷动。

从广阔的陆地悬崖与河川，到炽热燃烧的火山熔岩和蓝白色岩石的洞穴，还有蓝色的大海上点缀着几个孤岛，巨大的工业城市内的巷战，从冰雪覆盖的荒原到森林草原，场面壮观，战斗激烈。最后是广阔的沙漠、绿洲和湖泊，那里是敌方总部所在地区，是双方决一死战的场所。

这类军事战略模拟游戏与旧式纯粹射击式的游戏相比，可说是前进了一大步。

(三)"NEO GEO"型机软件介绍

1. NAM－1975(46M)

原美国军方科学家蒙利古博士和他的女儿南西，被恐怖组织绑架，隶属美军特殊部队的"西巴"和"布朗"被情报组织委派前往拯救。他们必须闯过五关，进行一连串浴血奋战才能取胜。途中有敌步兵、火焰放射兵、对地直升机、重型战车

等对西巴和布朗进行顽强拦截。机关枪是西巴和布朗的基本装备，但若能消灭敌人或破坏建筑物，就会有宝物出现。这些宝物能使他们得到火箭炮、导弹发射炮、火焰放射器、手榴弹、火焰弹、汽油弹等武器，加强攻击力。进入敌方基地时，首先要会合为救博士而先潜入敌人基地，但不幸被捕的科莉斯，只有得到她的大力协助才能成功。在每版的最后，都会有巨大敌方首脑出现，必须打败他才可以继续前进。故事戏剧性的发展，结果常出人意料之外。

2. 麻雀狂烈传(42M)

主人公是大阪北新地知名的职业麻雀士，某日偶然得知自己还有一个失散的亲生哥哥，于是决定千里寻亲，到神户、广岛、博多进行麻雀流浪生涯。首先要与七位麻雀新手对战，磨炼了自己的技术。游戏中还加插了君子小姐和野中二郎主唱的两首歌曲。另外，此游戏配备特制的麻雀控制器，利用它可以得心应手地进行游戏。

3. 专业垒球赛(50M)

本游戏是十六支风格各异的职业垒球队，为争夺垒球赛冠军而进行激烈的赛事的故事，参赛队中最强的队是攻守出色的美国梦想队。游戏者可从十六队之中选择一队作为自己的队，游戏有对战和联赛两种形式。球场上设备中有一大型屏幕，可以将场上球员打中全垒时的兴奋表情，或是挥手击球等各种情景真实地显示出来；另外，还加有英语评述，令游戏者仿佛身临其境一样。劲力的击球，快速的走垒，紧张的守备，都是那么真实而充满紧迫感，令人越玩越兴奋。

4. 魔术之路(46M)

主人公埃路达是最高级魔术师的后裔，自幼父母双亡，被

之预言者收留，抚养成人。他为了夺回被盗的8本魔术封印并将邪恶的魔物再度封入魔术书之中，而与敌人作他可以利用风、火、水的基本要素自由组合，变成六种姿的战士。游戏共分七版，每版都有一个首脑，打败这些首脑最后再与大首脑决战。

5. 超级高尔夫游戏(62M)

微风吹动成荫的树木，草地碧绿一片，在如此美丽的赛道展开紧张的高尔夫球赛。游戏者可以从四位不同风格的球员中选出其中一位，并有三种形式、两种赛道以供选择。游戏中，要根据不同情况，灵活运用技术。若遇到困难，可以叫唤服务员，他会提供有关赛道的详细资料以及攻略方法。

三、任天堂游戏节目卡的攻关秘诀介绍

在游戏节目卡的制作过程中，软件编制者事先设计不少密码。有些密码方法是公开的，印在节目卡的标贴纸上，公布在国外一些游戏杂志上；有的是不公开的，要广大游戏者在游戏过程中不断摸索。这里收集整理一百多种攻关秘法供广大游戏爱好者参考。

(一)米奇老鼠选关法

第二关：同时按十字键右方和“选择”(SELECT)键，再按“开始”(START)键。

第三关：同时按十字键左方和“选择”键，再按“开始”键。

第四关：同时按十字键下方和“选择”键，再按“开始”键。

第五关：同时按十字键上方和“选择”键，再按“开始”键。

(二)倚天屠龙记跳关法

当标题画面出现时,顺次序按:右、下、上、左、右、A、B,然后再按“开始”键,就可跳到十三关。

(三)异形复活无敌和取得最强装备法

在标题画面出现时,顺次序按:A、A、上、B、B、下、A、B,“开始”键。在游戏中途按暂停,再解除后,便无敌而有最强装备。

(四)职业摔跤选关法

当标题画面出现时,顺次序按:上、右、下、左、下、右、上、左、A、B,用A选关。

(五)怒一代选关和战士复活法

1. 选关法

当标题画面出现后(画面是用来选一人或二人玩的),将I号控制盒依次进行下列操作:上、下、A、A、B、左、右、A、B、上、A、下、右、右、左、B、上、左、A、右、B、左、右、A、左、上、A、下、A、右、左、B,接着按“开始”键,如落下画面表示第一关,即可。按A或B键,使各关画面上下移动,选择你喜欢的关数后,再按“开始”键,就可以开始游戏了。由于密码较长,容易中途打错,可多试几次。

2. 战士复活法

当战士战死后,立即按A、B、B、A,便可复活,也能中途加入战斗。

（六）冒险岛接关法

先在第一大关第一小关最后崖端，跳起取得隐蔽的电子小蜜蜂，然后在“GAME OVER”（游戏结束）出现时，按住十字键任何一方，再按“开始”键，即可回到刚才游戏的那一关中去。

（七）绿色兵团选 10 人和选关法

1. 选 10 人法

在标题画面出现的同时，按住Ⅱ号控制盒的 A、B 和下键，I 号控制盒的 A 键，然后按“开始”键。

2. 选关法

在标题画面出现的同时，按住Ⅱ号控制盒的 A、B 和下键，配合 I 号控制盒的十字键按启动，十字键按下时选第二关，按左选第三关，按上选第四关，按右选第五关。

这两种功能只有 256K 版的绿色兵团才有，128K 版的无此功能。256K 版的绿色兵团有地下道，开始时为 3 人，战斗时背后无敌人进攻。

（八）飞狼无敌法

当标题画面停止时，依下列顺序按各键：上一次，下九次，左八次，右六次，上二次，下九次，然后按“开始”键。按动按键时要快速而准确。

（九）西游记接关法

在“GAME OVER”后，按住下键的同时，按“开始”键，

即可。

(十)所罗门之钥接关法

当屏幕显示“GAME OVER”表示游戏结束时，立即按 I 号控制盒的上和 A、B 键，就会在被打败的那一关继续玩下去，但拿到的宝物会消失不见。

(十一)新人类飞越湖泊法和接关法

1. 飞越湖泊法

新人类是一个难度大于采蘑菇的游戏，有 32 关，当被湖泊所阻无法前进时，只要在湖边找到飞鸽，按 A 键（单发）不放，即可飞起。

2. 接 关

在“GAME OVER”后，按住十字键的右方，再按“开始”键即可。

(十二)迷宫组曲接关法

在“GAME OVER”后，按十字键的左方和“开始”键即可，第二关后有效。

(十三)霹雳神兵选关法

按 II 号控制盒的左（或下、右、左下、右上、右下等），然后按“开始”键，即开始游戏。

(十四)魂斗罗增加生命法、选关法和选音乐法

1. 增加 30 次生命法

游戏开始，在标题画面和主题音乐声出现时，迅速顺次序按 I 号控制盒的上、上、下、下、左、右、左、右、B、A 键，然后按“开始”键启动，即可显示 30 次生命。但对有连发功能的控制盒，必须把连发开关拨至单发状态，或者不按“TURBO”键，才能成功。其他攻关秘诀中的 A、B 键，也都是不能使用连发键的，这一点务必注意。

2. 选关法

在游戏开始出现标题画面时，先按“开始”键，然后同时按上、左、“选择”、A 键，直至选关画面出现，再用上、下键来选关。

注意，某些台湾版魂斗罗节目卡不具备这些功能。

3. 选音乐法

同时按 A、B 和“开始”键。

（十五）热血硬派选关法、反弹飞踢法和增加能源法

1. 选关法

第二关：按 Ⅱ 号控制盒的左不放，依次按 I 号控制盒的下、上、右、上、左、上、“开始”键。

第三关：按 Ⅱ 号控制盒的下不放，依次按 I 号控制盒的上、下、左、下、右、下、“开始”键。

第四关：按 Ⅱ 号控制盒的上不放，依次按 I 号控制盒的下、下、上、上、右、左、“开始”键。

2. 反弹飞踢法

在游戏过程中，向墙冲去按踢脚键，飞身到墙时，把十字键推向另一方，便可反弹飞踢。

3. 第一关增加能源法

在时间到 17 秒时，向墙踢，便有一个饭团跌下来，取了它，便增加能源。

（十六）革命英雄（古巴英雄）选关及选难度法和找出小游戏法

1. 选关及难度选择法

按住 I 号控制盒的 A、B 键不放，然后按“开始”键，就会出现选关及选难度画面。用 A、B 键选择。

2. 找出节目卡中隐藏的小游戏法

先选关为 5 后，接着按 I 号控制盒的 A、B、上及 II 号控制盒的 A、B、上键不放，然后按“开始”键，可见到一个单人玩的射击游戏。

（十七）银河号接关法

当“GAME OVER”后，同时按“选择”和“开始”键即可。

（十八）沙罗曼蛇增加战机法、借机法和无敌法

1. 增加 99 架战机法

首先按住控制盒 I 的 A 键、II 的 B 键不放（连发开关调到最高），然后选择双打，使 I 死 2 架，II 死 1 架后，将 I 、II 的 2 架战机紧贴画面右上角重合在一起，连按 I 的 A 键，直到撞毁时，可增加到 99 架。这种方法的成功率约为 20%，部分版和合卡版的沙罗曼蛇可增加 30 架战机。方法同魂斗罗，即顺次序按 I 号控制盒的上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、“开始”键。

2. 借机法

两人游戏时，如一人战机已全击毁，另一人还有一架以上的战机，若同时按 A、B 键，则可借过一架战机继续游戏。

3. 无敌法

有些版本的节目卡可在开始游戏时，立即按“开始”键，使游戏暂停，再顺次按上、上、下、下、左、右、左、右、B、A 键，即可。

（十九）超级魂斗罗（魂斗罗二代）选关法、选 30 次生命法、选 100 次生命法、选音乐法

1. 原版（3 人版）

选关法：当标题画面出现时，按住十字键的“下”和“选择”键不放，然后按“开始”键，即有数字出现；再用十字键的上、下选关；待选好希望打的关，再按“开始”键，便可开始游戏。

选 30 次生命法：在标题画面出现时，顺次序按右、左、下、上、A、B 键，再按“开始”键。

选择音乐：同时按住 A、B 键不放，再按“开始”键。

2. 5 人版选关法

当标题画面出现时，顺次序按 A、B、B 键，然后要选第几关就按几次 A。如第三关：顺次序按 A、B、B、A、A、A。其他依次类推。

选 30 次生命法与原版相同。

3. 10 人版（选不死版法）

在标题画面出现后，顺次序按上、上、下、下、左、右、左、右、B、A 键，接着再按“开始”键，显示“P5”，即不死版。

选 30 次生命法与原版相同。

4. 20 人版

选关法

当标题画面出现时，按住“下”键不放，按一下B键后，再按“开始”键，即选第二关；如按二下B，则选第三关；依次类推。

选30次生命法：与原版同。

选100次生命法：当标题画面出现时，顺次序按上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、“开始”键。按动各键时，要快而准确才能成功。

(二十)兵蜂增加生命法

1. 一人玩增加10只法

游戏开始后，在分数显示之时(黑色画面)，一边按Ⅰ号控制盒的右、上和A键不放，直至可玩为止。

2. 二人玩增加5只法

游戏开始后，在分数显示之时(黑色画面)，一边按Ⅱ号控制盒的B键，一边依次按十字键的上、下、左、右。

(二十一)七宝奇谋接关法

当被敌人打败，游戏结束，出现“GAME OVER”画面时，在标题画面出现前，同时按Ⅰ号控制盒的上和A键，再按“开始”键，可从被打败之处继续游戏。

(二十二)天狼号(超级飞狼)选关法

顺次序按Ⅰ号控制盒的A和Ⅱ号控制盒的上、下、左、右、A、B、A、B和“开始”键，再按两次“选择”键，即可。

(二十三)脱狱接关法、选20次生命法

1. 接关法

同时按“选择”键和“开始”键。

2. 选20次生命法

标题画面出现时，顺次序按A、B、B、上、上、下、左、“开始”键。

(二十四)霹雳机车接关法、无敌法

1. 接关法

一边按A键，一边按“开始”键。

2. 无敌法

标题画面显示时，同时按住Ⅱ号控制盒的左和A、B键，再按Ⅰ号控制盒的上、上、下、下键，接着按“开始”键。

(二十五)双截龙二代跳关法

在游戏进行中，先按住“选择”键，然后按A即可跳关。

(二十六)太空夺翼战(B计划)选关法

第一关：同时按十字键的上与A键。

第二关：同时按十字键的右与A键。

第三关：同时按十字键的下与A键。

第四关：同时按十字键的左与A键。

第五关：同时按十字键的左与B键。

游戏开始前，用十字键的上、下选关；按“开始”键，用“选择”键选机翼。

(二十七)人间兵器(3K党二代)选关法

先选密码(PASSWORD)功能，然后用十字键输入密码。如第三关:040471;第七关:081620。

(二十八)超级玛莉(采蘑菇)跳关法

可在第一大关第二小关末，乘电梯到顶，往前跳，进入选关小屋，任选2、3、4大关;用同样方法，可在后面选5～8大关。有些版本的超级玛莉无此功能。

(二十九)美国大兵增加生命法

先关电源，同时全部按住Ⅰ号控制盒和Ⅱ号控制盒的A、B键及十字键的左，再开电源，并按“开始”键即可增加32次生命。

(三十)头脑战舰(GALG)无敌法

当标题画面出现时，顺次序按Ⅰ号控制盒的A、A、下、左、右、右、右、B、上、上、上、上和“开始”键，即可无敌。

(三十一)坦克大战借坦克法

当一方坦克全被击毁后，如另一方还有一架以上的坦克，可同时按A、B键，则可借到坦克继续玩。

(三十二)子猫物语(小猫的故事)增加小猫法、接关法、四季选择法

1. 增加小猫法

当按“开始”键后，依顺序按住B、“选择”、A之后，先放开B键，改按“开始”键，即可从5只小猫增加到九十九只小猫。

2. 接关法

画面游戏结束时，按B、A、“开始”键即可。

3. 四季选择法

小猫的故事有四个季节，可选择自己最喜欢的季节，方法是：按“开始”键后，先按A键5次，后按十字键选择季节。按十字键右是夏，左为冬，下为秋，上为春。

（三十三）魔界村接关法、选关法

1. 接关法

标题画面出现时，按住I号控制盒的十字键的右，再按B键三次，接着按“开始”键，即能接关。有连发开关的控制盒，应将开关置于单发位置。

2. 选关法

标题画面出现时，按住I号控制盒的右，再按A键或B键三次，然后依次按上键一次、B键三次、左键一次、B键三次、下键一次、B键三次，接着再按“开始”键，这样关数显示便会出现，然后再用A、B选关。

（三十四）打砖块接关法、选关法

1. 接关法

当标题画面出现时，先按A、B键不放，再按“选择”键5次，放开A、B键，再按“开始”键。

2. 选关法

同时按I号控制盒的“开始”键和A键。

(三十五)神奇玛莉(采蘑菇四代)跳高法、过关法

1. 加倍跳高法

按十字键的下不放，直到玛莉闪光后立即按A跳。

2. 过关基本法

首先，需要找到钥匙方能开门。其次，遇到吐蛋或扔炸弹的敌人，需将蛋或炸弹举起反击。

(三十六)雅典娜武器的秘密

在第一排有些蘑菇会阻挡主人公去路，但在第二个蘑菇中，只要站在蘑菇上，蹲下使用武器，便立即转换成最强大的火焰巨剑了。

第三关开始时，会有一个掉在海中的场面，可按住连发A键，跳入海中，不久雅典娜会浮出水面，再往右移动，就可以在水面上行走了。

(三十七)恶魔城Ⅱ秘技

在一些屋中会无人，只要把圣水向地下或墙上洒，便会出现暗道。

一开始立刻向右出城，直向右行到第二个城市，又向右出城，那里是一个坟场，有一座小山不能前进。小山前有三只鬼手，要消灭它们。只要在第二只鬼手处放下洋葱，便有吉普赛人出来，给你一把剑。

第一个鬼屋即是取骨的地方，当主人公进入后，使用白水晶，可以见到二块会动的石头，如不用白水晶，就见不到这二块石头。

（三十八）宇宙巡航机（沙罗曼蛇二代）增强火力法和接关法

1．增强火力

游戏中先按“开始”键暂停，再按上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、“开始”键。

2．接关法

在“GAME OVER”未消失前，即按下、上、B、A、B、A、B、A、B、A 键，不能按“开始”键。

（三十九）月风魔传过关法

在狂鬼岛南部有一门通向北部，但无法通过，此时先按“开始”键，再按住十字键的上，接着又按“开始”键，便可进入最后大关狂鬼岛北部了。

击败龙骨鬼方法：龙骨鬼第一和第二化身，只要用波动剑击其数十次便可击败；第三个化身用波动剑很难击倒它，要用陀螺。陀螺的产生方法是：按 A 键，使月风魔跳起并旋转身体，便可作攻击武器，且不会消耗大量能量。注意，攻击时月风魔要在龙骨鬼的手后向它的心脏击 60 次（小心别碰到它的脚），才能把它击倒。如力量快用完时，用药瓶补充能量。

从狂鬼岛北部第十七鸟居拿到药瓶，必须跳过一水池；但跌下水池会消耗大量能量，一定要从水池上很窄的隐形墙跨过去，并注意对岸的蝎子的袭击。

（四十）变形金刚接关法

在“GAME OVER”后，立即按 A、B 和“开始”键，就可继

续刚才的一关，再游戏下去。

（四十一）超级洞穴寻宝接关法

在“GAME OVER”后，待标题画面出现，立即按 A 键三次、“选择”键二次，再按“开始”键即可。

（四十二）影的传说增加十人法

按住 I 号控制盒的“选择”、A、B 及“开始”键，Ⅱ号控制盒的 A、B 键，然后开电源，在标题画面出现前，马上按 I 号控制盒的 A 一次，Ⅱ号控制盒的 B 一次，再按“开始”键即可。

（四十三） 1943 的装备选择、选关法、能源补充法和无敌法

这是模拟 1943 年海空大战的游戏共 24 版面。

1. 装备的选择

装备表第一栏是增加攻击力，第二栏是增加防御力，第三栏是增加飞机的能源，第四栏是增加特殊武器的种类，最后一栏是增加武器的使用时间。游戏开始时，只允许任填 5 栏 25 格的 3 格，以后每版得到宝物后可增加 1 格，装备表的选择直接影响游戏的进程。

2. 选　关

可将游戏结束时显示的密码抄下，待下次游戏时选择续版。打入密码后，即可从上次游戏结束处开始继续游戏。

3. 能源补充法

只要得到动力（POWER）或利用子弹不断射向 POWER，它便会不停地转动，直到出现一粒药丸似的宝物。取得宝物

后，便能增加一半能源，或以两架战机叠在一起，这样能源就会平分。

4. 无敌法

当"攻击目标……"出现时，便立刻按动控制盒的上、下键；接着再按 A、B 键，直到可以完全控制飞机时，才放开 A、B 键，这样可使战机身中十多枪也不会减少任何能源。

（四十四）玛莉兄弟Ⅰ接关法

紧接"GAME OVER"后出现标题画面时，便按住 A 键不放，再按"开始"键，即从这一关的第一版面开始。

（四十五）西游记无敌法

在画面开始前，按住Ⅱ号控制盒的下，依次按Ⅰ号控制盒的 A36 次、B6 次、A10 次，再按"开始"键。

（四十六）战场之狼选关法、停止法

1. 选关法

"GAME OVER"后，选择一人玩的位置。依顺序按Ⅱ号控制盒的左、右、A、B、A、下、上键，放开。接着按住Ⅰ号控制盒的 A 键，再按"选择"键，即可接关。

2. 停止(STOP)指令

当标题画面出现后，按Ⅰ号控制盒的 B、下、上、A、左、左、右键，接着再按"开始"键。这样，在游戏进行期间，按下"选择"键，敌人的动作就会停止。

(四十七)荒岛大冒险无敌法、选关法

1. 无敌法

当标题画面出现时，按I号控制盒的B键33次，全部按住I号控制盒的“选择”键、十字键的上，再按Ⅱ号控制盒的A、B和十字键的下，然后再按“开始”键即可。

2. 自由选关法

在标题画面出现时，按I号控制盒的“选择”键33次；Ⅱ号控制盒的A键22次，然后同时按住I号控制盒的A、B键，接着按“开始”键，并用“选择”键选关。

3. 只数不减法

标题画面出现时，按Ⅱ号控制盒的A键11次，I号控制盒的B键22次，再按“开始”键即可。

(四十八)五佑卫门接关法

在“GAME OVER”出现时，同时按A、B键，再按“开始”键。

(四十九)超级洞窟接关法

当标题画面出现时，按A键3次、“选择”键2次，再按“开始”键。

(五十)星球大战提高理力到顶点法

第一版，进入飞船，并把敌人消灭，跳到右上角，按下右键，到达另一边，再按左键，会发现原地再次出现敌人，如此来回数次，便可增高理力至顶点。

（五十一）爱战士场面选择法

爱战士是一个刺激性较强的射击游戏，但也是很难玩的游戏，掌握了场面选择法的诀窍就比较轻松。

在标题画面出现时，按I号控制盒的右及A、B键，同时按“开始”键，便到了第二舞台；按I号控制盒的左及A、B键，同时按“开始”键，便是第三舞台。在到第二舞台和第三舞台时，衣服颜色也会改变，第二舞台的衣服是紫色，第三舞台的衣服是绿色。

（五十二）中国拳接关法

在“GAME OVER”后，按I号控制盒的A键不放，再按“开始”键，就可回到被击败的那一关中去。

（五十三）铁道王过关法

如碰到火灾或暴风雨，就会使火车无法通行，特别是自己的轨道受损，就必须出钱修理。因此，当自己的轨道不能畅通时，可在轮到自己的号数时，把它卖掉，这样可使没法通车的轨道又畅通了。

（五十四）马多拉之翼接关法

在“GAME OVER”出现时，按住“选择”键不放，然后等大画面显示，立即按一下“开始”键，便会看见一些数字，这些数字是关数，按十字键的上即可，最后按“开始”键。

(五十五)热血高校过关法

过了第一关，就会和外国队比赛。外国队是很强的，但有一个安全方法，就是自己的球员拿球，走到左上角或左下角，然后走到场中间，场外球员走过来，立即把球接起，掷向敌方球员，这样便可顺利过关了。

(五十六)掠夺者(PREDATOR)选关法

打死了第一个魔王后，版面即变成有背景的画面(非射击画面)，这时按Ⅰ号控制盒的左上，摇杆的右下，再按A键即可。(只能在主角是小人时用)

(五十七)拳击(BOXING)无敌法

按Ⅱ号控制盒的A键、Ⅰ号控制盒A、“选择”键，再按Ⅰ号控制盒的A键、Ⅱ号控制盒的B键、“选择”键、A键、B键以及Ⅰ号控制盒的B、B，就会无敌了。

(五十八)立体学园人数变为300人法

在3D立体学园第一版时，当人数减到最后一个，打死王的一瞬间，去撞火球，这样在第二版就可得300人。

(五十九)大相扑绝招法

在对方较远时，按A键，然后再按指向对方的方向键；当对方向主人公逼近时，立刻放掉A键，接着在碰到对方的瞬间再按A键，这样就会使主人公身体往上跳起来而腾空，但必须把握好时机，否则一有误差，反会自取灭亡。

（六十）二人麻将做大四喜法、满贯牌法

1. 做大四喜法

按Ⅰ号控制盒的A、B、“开始”键和十字键的左，然后接通电源开关，这时画面会出现一万、二万、三万、九万、7筒、南和白板各一只。东、西各二只，北三只。将九万、7筒、白板分别打去，留下一、二、三万和番子(除了中、发、白外)。如有碰的机会，就马上碰，最后叫“和”的牌是东或南。对方打出南来，或自己摸到，便可食糊了。(如对方比自己先“和”，可以再试一次。)

2. 满贯牌

开电源时按着“复位”(RESET)键不放，然后同时按“开始”键和A键，放开“复位”键；等牌出来后，放开A键与“开始”键。

（六十一）飞女刑事Ⅱ忍术的选择和打败果心居士法

1. 画面忍术的选择

在选择画面的忍术武器里，拣所需要的武器；当回复正常画面时，只要按A、B键便可。

风间结花的忍术有：紧缚术、飞行术、冻结术、防御术、复原术、雷光术、爆炸术。

风间由真的忍术有闪光术、封暗术、复原术和爆炸术等。风间唯的忍术有紧缚术、冻结术、防御术、复原术和破时空术。

2. 打败果心居士法

如果要打败果心居士，就一定要在和他决斗之前，先在魔

破罗的房间里拿取巴杰拉之剑。这把剑是风间唯的专用武器，又是对付果心居士的唯一武器，所以取得这把剑是非常重要的。

（六十二）鲁邦三世选关法、首脑攻略法和无限通话机法

1. 选关法

第二关：按十字键的上、下、左、右和B、A键。

第三关：按十字键的左、右、上、下和A、B键。

第四关：按十字键的下、上、右、左和A、A键。

2. 首脑攻略法

第四关即最后一关。先选用第二位勇士对付敌方首脑。先跳到门上，然后向首脑不断射击，这时它便会不断向后退，勇士只要跳回地上便可。但是，敌方首脑会发射子弹向勇士攻击，如果这位勇士不幸便要派遣第一位勇士上阵，用炸弹炸敌方首脑。假如炸弹用完而敌方首脑仍未死，就要选用第二件武器，即散弹枪。在画面最左或最右面，用散弹枪扫射敌方首脑，必然置其于死地。到时精采的画面便会出现在游戏者面前。

3. 无限通话机法

游戏开始不久，便会拿到通话机，然后按“选择”键，便会看到三位勇士出现。选择第二位或第三位，再按A键，这时便会恢复原来的画面。然后照上述方法重复三到四次，便会有无限通话机了。但千万不要选择第一位，一定要选第二位或第三位。在游戏途中，有些地方还有通话机可取，但千万别取，这样会倒扣分数。

（六十三）妖怪俱乐部选关法、接关法

1. 选关法

当分数之上出现四个英文字时，立即记住它，U、D、L、R分别代表上（UP）、下（DOWN）、左（LEFT）、右（RIGHT），A、B则代表A键和B键。当标题画面出现时，按"开始"键，会看见一座山，这时利用控制盒输入密码，就能选关。

2. 接关法

先按"开始"键，再按上、右、B、上键，便可接关。

（六十四）叮当选关法

1. 开拓篇

依顺序按A、B、"开始"键。

2. 魔境篇

按一次"选择"键，再顺次序按A、B、"开始"键。

3. 海底篇

按二次"选择"键，再顺次序按A、B、"开始"键。

（六十五）APPLE TOWN STORY的隐身术

按Ⅱ号控制盒的十字键"上"20次，"下"20次。

（六十六）HIGH WAYS STAR续版法、选关法、见到结束画面法和变色立体画面法

1. 选关法

选好车种后，按"开始"键，接着再按Ⅰ号控制盒的B、右、上键，然后再按"开始"键，即第二版。如按二次B键，即第三

版；……若按 8 次 B 键，即又回到第一版。

2. 续版法

当“GAME OVER”出现后，按“开始”键、A 键即可。

3. 不需完成八版，而能见到结束画面法

选择好车种后，按“开始”键，然后按 I 号控制盒的 B 键 64 次，接着顺次按右、上、左、下两次，然后按右、上，再按“开始”键，这样便可看到精彩的结束画面了。

4. 变成红蓝色立体画面法

在选择车种画面时，按 B 键不放，然后按“开始”键，再放开 B 键，出现画面，然后再按“选择”键即可。

（六十七）ZANAC 攻关法、接关法和 256UP 法

1. 攻关法

一开始会有三个蓝方格飞来，只要向中间那个撞去，第一类武器便立刻变成威力最强的武器；而一开始出现的侦察机，只要用第二类武器（圆波）不停射击它，直至变成橙色笑面，拿了它便会得到奖和有连射功能。

2. 接关法

在“GAME OVER”后，按“选择”键不放，再按“开始”键即可。而在第十一关及第十二关，要按住 I 号控制盒的上、“选择”键，再按“开始”键。

3. 256UP 法

首先要到达第十一关最后的要塞，然后把所有其他炮台击毁；但要留下最后一个，在时间为“00”（TIME00）的同时将它击毁，即 TIME00 的同时要塞完全毁灭，这样便能得到 256UP 了。

(六十八)玛莉兄弟Ⅰ及Ⅱ中得到特别版

当碰走一只龟而撞死8只龟时，可增加一个UP。

(六十九)奇形怪界续版法

在“GAME OVER”后有三句话，选中间的那句即可。

(七十) ASO接关法和攻关法

1. 接关法

这种节目卡没有继续玩（CONTINUE）的功能，需要用密码续版。方法是：当“GAME OVER”未消失时，先按Ⅱ号控制盒的A、B、上、下、B、A、右、左键，等标题画面出现时，再按“开始”键。

2. 攻关法

利用NUCLEAR战机把金字塔炸毁，便有意外收获：“男人头”10000分；“飞仔头”10000分；“战车”10000分；“B”5000分；“P”1UP；“？”全套装备连能源加满。

这些分数与装备都固定在某个金字塔内。在有R字的地方，应尽量得到更多的1UP。在得到R后，你所进入的空间会有男人头和战车出现，可用THUNDER战机将战车全部消灭，这样可得高分，但男人头不会消失。在表面可用CANNON战机把大甲虫消灭，当它爆炸后分成5只小甲虫，再分别消灭，可得额外分。

(七十一)热血物语不减钱法

一般游戏时，死后钱会减半，使用下列方法就不会减少：

当其中一个人将死时，另一个人就要走到画面的左端，一定要走到尽头；另一个人死后，就会去到另一个画面，当此人复活时，拥有的钱并没有减少。这个方法只适合双打时用。

（七十二）机动警察（PATLABOUR）穿墙法及撞水管不倒法

1. 穿墙法

只要到墙角，而那只墙角必须有空位，此时应把主人公的一半身体摆在墙角的下面，然后按 A 键跳跃，那样主人公一半身体便会穿墙；若再用左或右键，便能把主人公插在墙上。

2. 撞水管不倒法

只要用 A 键跳跃，然后用十字键的左、右控制主人公，让他脚踏着那水管，便可使他不倒。

（七十三）异形最后首脑攻略法

最后首脑体积很大，只会向下边发弹，边上有骷髅头旋转。最好在左边攻击它的骷髅头，这样比较容易过关。因为不死位在左下角。

（七十四）赤色要塞接关法和获奖法

1. 接关法

当“GAME OVER”出现时，按 A、B、“开始”键，便可接关。

2. 获奖法

在第一版（六版本为第二版）过桥后，向右面第二与第三根（六版本为第四、第五根）石柱中间开炮，将有 1UP 的奖

励。

（七十五）蒙面超人俱乐部换人玩法

在游戏中，如想换个同伴，存三万元到商店购物便可做到。

（七十六）立体大赛车选关法

选定了跑车，先不按“开始”键，待画面上出现文字速度计（每二格为一关），这时便可选关。按A键，文字速度计的速度便会增加，以此为参照，选择喜欢的场地，然后按“开始”键，进行游戏。

（七十七）圣斗士星矢无限经验值法

首先把箭头移到最底部，再按十字键的左上；直到箭头移到画面的左边，然后再按B键，经验值(EX)便有999。

（七十八）怒Ⅱ代续版法和画面全黑法

1．续版法

当屏幕映出“GAME OVER”时，按1号控制盒的A、B、B、A、A、A、A、A、A、B、“开始”键。

但，倘若第二人也死去，即使尚有一人在画面内，也不能生效。

2．画面全黑法

当主人公已死去，只要按“选择”键一下，就可以继续看见死去的画面；如果不停地按“选择”键，画面就会全黑。

（七十九）超级混合羽毛球赛吹风法

这是一盒1988年出版的六国（中、日、加、英、美、南朝鲜）羽毛球赛游戏节目卡，有单、双打等不同打法。当要结束时，有三种方法，可产生出三种不同方向吹来的风，使对手无所适从。

1. 往里吹

一边按十字键的上，一边按“开始”键，这时风按箭头方向，由3D画面的外面向画面纵深处吹。

2. 往外吹

一边按十字键的下，一边按“开始”键，风从里面向外吹。

3. 旋　风

一边按十字键的左或右，一边按“开始”键，场内所吹的风成为龙卷风，不可捉摸。

（八十）义龟报恩增加实力法

在进入每个射击画面的起点时，在画面还没有卷动前，一边按Ⅰ号控制盒的“选择”键，然后再顺次序按十字键的上、下、右、左，便可增强实力了。

（八十一）西游记世界攻关法

1. 续版法

当“GAME　OVER”出现，屏幕恢复标题画面时，一边按十字键的下，一边按“开始”键，这样便可回到刚才结束时的画面，再继续玩下去。

2. 消灭第三版首脑法

第三版敌方首脑是一位穿红袍的将军，要打倒他，只要买一把风神扇，然后到红袍将军的房间内，一挥风神扇，将军即丧命。

3. 悟空升天时的怪模样

当生命值结束时，悟空便会死去，在升天途中，按“选择”键，背景就立即变色，悟空也变成黑色。

（八十二）东方见闻录画面变色法

在任何一个画面，都能做到将彩色画面变成黑白画面。其做法是：一边按Ⅱ号控制盒的B键，一边按十字键的上，画面便会变成黑白色的，这样可以使你的眼睛不致过分疲劳。

（八十三）超级玛莉兄弟Ⅲ增加分数法

在提起龟甲到水管边上时，如提得准确，龟甲就会附着水管边上不停地震动，这时连按A键不停地踢龟甲就会100、200分的不断增加，这种方法在第4大关第一小关结束前，效果较好。

（八十四）日式波子机吐珠法

在游戏过程中，有时会出现蓝色的珠，当蓝色珠跌下去时，可按A键一试，珠就会吐出来。

（八十五）龙珠之大魔王复活，取消不要的卡

进行这个游戏的人，都希望能取得很好的卡，但如果三番五次的走到同一地点去，便不可能集合同伙，游戏便难以进行，那么有没有办法摈弃那些不需要的卡呢？不妨按下法处

理：即使神龙卡出现，但当没有自己要得到的卡，只要按B键，便可取消。

（八十六）双人篮球粉碎篮球架法

先运球到篮架底部，直跳投球入篮，随着画面拉近变大时，不停地连按A键，这时可见到球篮架被捣得粉碎了。

（八十七）KICK AND RUN后脚跟踢球法

先背向着球门，然后同时按A、B键，再立即只按A键，球就向着自己面对的反方向飞弹过去，直射对方球门。

（八十八）机械战警（ROBO COP）选关密码

第二关：当标题画面出现后，顺次按A、B、B、A、A，然后再按“开始”键。

第三关：当标题画面出现后，顺次按A、B、B、A、A、A，然后再按“开始”键。

第四关：当标题画面开始后，顺次按A、B、B、A、A、A、A，然后再按“开始”键。

第五关：当标题画面出现后，顺次按A、B、B、A、A、A、A、A，然后再按“开始”键。

第六关：当标题画面出现后，顺次按A、B、B、A、A、A、A、A、A，然后再按“开始”键。

（八十九）金属机关（METAL GEAR）密码

5ZZZZ，WZZJG

UOOOU，UYRXZ

VXVZF(此密码仅缺手电筒。)

5ZZZZ YZZZG(专家密码。)

UOOOU UYRXZ

VXZZ2(此密码已齐全。)

(九十)大坦克密码

7059340(此密码可很快与首脑决战。)

7614060(此密码可装备齐全再与首脑决战。)

(九十一)不可思议之旅过关法

在3T世界中将会遇到最难通过的部分，其实在3S世界中会发现魔法之帽，把石头顶烂，拿走它，可以走捷径，避开最难的部分。走到尽头，把石头射烂，使扫帚掉进池里，池水就会减退，跳下去就能成功。

(九十二)未来战士续版法和空中步行法

1. 续版法

当“GAME OVER”出现时，按I号控制盒的“开始”键，直到有画面再停止。

2. 空中步行法

主人公在没有镰刀时也能登山，但控制器必须有连发装置。首先应把连发装置的开关拨向连发位置或按连发键，先按B不动，再同时按A、B键，即使主人公跌下悬崖，只要游戏者不松开按键的手，主人公就会突然从画面的最上方出现。在房间里也能运用这个方法，当主人公来到房内，连发B键，然后按A、B键，使之向右前进，并从悬崖上落下，同样只要不

松开键钮，主人公又会从画面上方出现，并成功着陆。

（九十三）林克冒险攻关法

游戏过程中，在大神殿会遇到超级特大的啫喱怪，对付它的方法是：让它先从房间上部跌下来，并引它到石块之下，然后用剑连续向下刺，它就会分裂。分裂后，它的攻击力、防卫力便减弱了，因此就容易被消灭。

（九十四）筋肉人二代攻关法

掉入熔岩、没有能源时，按十字键的右及 A、B 键，即可变成一百吨。

（九十五）拳击王拥有世界拳王的威力法

在出现个人资料表时，按入 69S559424SX，再按 2 次 A 键、一次 B 键，接着再按“开始”键。

（九十六）魔境铁人接关法

“GAME OVER”出现时，按 A、B 键和“开始”键。

（九十七）世纪大赛车（立体大赛车）选关法

按 I 号控制盒的 B 键，一次 B 键是第二赛程，二次 B 键是第三赛程，……直至第八赛程。然后再按 I 号控制盒的右上，接着按“开始”键。

（九十八）BUGGY POPPER 接关法

当游戏结束，显示“GAME OVER”后，同时按 I 号控制盒

的“选择”键和Ⅱ号控制盒的A、B，然后立刻按“开始”键即可。

(九十九)六三四之剑接关法

当“GAME OVER”显示后，按住A不放，然后按“开始”键，放开A键，就可由刚才游戏的版面开始。

(一〇〇)超时空要塞连射法、变机械人法和不减能量无敌法

1. 连射法

边按十字键的上，边按B键即可。

2. 变机械人法

边按十字键的左，边按B键，即变成机械人。

3. 不减能量无敌法

①按住十字键的上和A键，再按“复位”键，然后同时放开。

②按住十字键的上和B键，再按“复位”键，然后放开。

③按住十字键的下和A键，再按“复位”键，然后放开。

④按住十字键的下和B键，再按“复位”键，然后放开。

⑤按住十字键的左，再按“复位”键，然后放开。

⑥按住十字键的右，再按“复位”键，然后放开。

⑦按单、双打“选择”键，同时按“复位”键，然后放开。

⑧按“开始”键，同时按“复位”键，然后放开。

以上八种操纵术，均可达到不减能量并无敌之目的。

（一〇一）高桥名人之冒险岛接关法

当“GAME OVER”出现时，只要按十字键的上，然后按两下A，再按“开始”键，便可续版了。

（一〇二）高桥名人二代接关法

按Ⅰ号控制盒的A、B、左和“开始”键即可。

还有一个小秘密：打砖画面时，应拿的英文字，第一关BUGHONEY，第二关TAKAHASI。

（一〇三）奇迹飞刀加到50支法

在开始游戏时，使主人公走到画面最左面，将30支飞刀射完，剩下0支，再按一次B即能增加到50支。

（一〇四）梦幻战士选择主题曲法

同时按Ⅱ号控制盒的B和“复位”键，然后按Ⅰ号控制盒的A来选择。

（一〇五）魔城传说穿石法和无敌法

1. 穿石法

让主人公站在楼梯最下端，然后连续按左、下、右键即可。

2. 无敌法

在游戏过程中，输入密码“AONMBAY，ZU4IGYJUG，5YCBHBL，CCAJSKDPA”，就会无敌。

(一〇六)大魔司教无敌法

输入密码"AONM，BAYZ，U4IG，YJUG，5YCB，HBLC，CAJS，KDPA"，就会无敌。

(一〇七)风云少林拳接版法

按十字键的上和 A 键，再按"开始"键即可。

(一〇八)奇奇怪界得 50 张符法

在游戏开始时，向右用扫帚不停地扫，不久便出现 5 张符，每张相当于 10 张。注意，不要走出标记。

(一〇九)魔界岛密码和宝剑获得法

1. 密　码

在密码(PASS　WORD)画面出现时，小心地打出"ABBH"、"EAIL"、"IOHD"这三组密码，便不需找钥匙和石板，也可达到与敌方最后的首脑决战之目的。

2. 宝剑获得法

在从第二个岛返回开始时的洞，把主人公的能量加或减到最后三位是 0，然后跳下去，这样便能得到宝剑。

(一一〇)梦工场跳高法

在游戏进行之中，有些高处是普通跳法达不到的，但只要按十字键的下，当人物有闪光时，就能跳得比平常高。

(一一一)麻雀弹砖(JOHGBOU)续版法

当“GAME OVER”显示画面再出现时，顺次序按Ⅰ号控制盒的上、下、左、右，然后再按“开始”键，便能续版了。

(一一二)巴比伦塔跳关穿墙法、八大密码和数字密码

1. 续关法

在巴比伦塔游戏中，除64关外还有续关，当标题画面出现时，按十字键的上三次、下五次、右两次、左一次，这样标题文字后的背景颜色会由红转蓝。再按“开始”键，就可得到续关。

2. 穿墙法

如33关画面，左边有藤蔓，其下有魔毯，等英弟抓住左边藤蔓，魔毯由右边移到左边时，按十字键的下，英弟便会跌倒而一骨碌地进入墙壁，按十字键的左，英弟就会由画面的右边出现。

如22关的画面，长长的魔毯有移到画面末端的可能，使用石头将魔毯赶到画面的末端，然后将魔毯嵌入墙壁，便能左右来去自如。

3. 八大密码

第八关天使：一直按十字键的下，英弟不必走入门去，天使就会出现。

第十六关帆船：一直按十字键的右，帆船就会出现。

第二十四关娃娃：拿一个砖块开口朝左，一直按十字键的右，娃娃就会出现。

第三十二关三角形：按十字键的左、下，三角形就会出

现。

第四十关虾：画面的左边两块砖背靠放在地上，画面右边两块砖叠成楼梯，开口朝左，一直按住十字键的左、上，虾就会出现。

第四十八关鹦螺：把砖块叠在画面最左边，英弟上上下下的走动。

第五十六关白猫：举着砖块，继续按十字键的下。注意，要有耐心，否则，功亏一篑。

第六十四关飞行船：先把砖块放在最右边，坐在上面，接着再把砖块放在最左边，坐在上面，就可。

4. 数字密码

16—0222	17—0210	18—1330	19—0323
20—0010	21—0031	22—1303	23—1120
24—0032	25—2210	26—1111	27—2300
28—3023	29—3223	30—2312	31—1022
32—3303	33—3212	34—3021	35—3000
36—2203	37—1302	38—2331	39—2310
40—2012	41—2211	42—1012	43—1013
44—1311	45—0212	46—3330	47—1233
48—3221	49—2002	50—0101	51—2222
52—0102	53—2001	54—3023	55—2021
56—2031	57—3002	58—2321	59—3021
60—3121	61—0233	62—2133	63—1320
64—0312			

（一一三）空中魂斗罗（最后的使命）选十人法和选关法

1. 选十人法

先按住Ⅱ号控制盒的A、B不放，再按住Ⅰ号控制盒的“选择”键，然后按“开始”键。

2. 选关法

先按住Ⅱ号控制盒的A、B键不放：若接着按Ⅰ号控制盒的A不放，再按“开始”键，则为第二关；按Ⅰ号控制盒的B不放，再按“开始”键，则为第三关；按Ⅰ号控制盒的左不放，再按“开始”键，则为第四关；按Ⅰ号控制盒的右不放，再按“开始”键，则为第五关。

（一一四）卡洛夫接关法

在“GAME OVER”出现的同时，按“选择”和“开始”键两次即可。

（一一五）翼人密码

当标题画面出现后，按Ⅰ号控制盒的A、B和十字键的上，然后按“开始”键即可。

（一一六）空中要塞选关法

在标题画面出现时，按“选择”键，第二版输入密码“I8TA”；第三版输入密码“KA91”；第四版输入密码“6KAI”；第五版输入密码“8NYU”；第六版输入密码“2APP”；第七版输入密码“OS85”；第八版输入密码“SUGA”。

（一一七）幻想空间演奏背景音乐法（BGM）

当游戏结束，出现“THE END”时，按Ⅱ号控制盒的十字键左 33 次，稍等待，便会有“SOUND TEST”等字出现，然后按“选择”键选曲，按“开始”键演奏，共有 13 首曲可供选择。

（一一八）快杰获得力量法

主人公也高除了本身回转剑可作武器外，要想得到力量，在第二和第六版才有希望。第二版开始有燕子，不停向也高攻击，只有击败燕子才会取得力量。若按住 B 键不放，也高便会不停地发出飞镖向燕子攻击。

（一一九）香蕉王子得到最后画面和最高分法

该游戏从第 6 面开始，每 5 面一起前进，到 46 面时同时按 A 键和 B 键，自杀三次，游戏结束；然后再一次开始游戏，同时按Ⅱ号控制盒的 A、B 和十字键的上，就可清除画面，得到最后画面并得到最高分。

（一二〇）霹雳车续关法

在第二版之后，画面出现“GAME OVER”时，按下Ⅰ号控制盒的“选择”键和Ⅱ号控制盒的 A、B 键，再按二次“开始”键，就能从被击败的那一版重新开始。

（一二一）忍者四代攻关法

忍者四代中的人物造型可爱，特别是大青蛙更具特色。与前几代一样，目的是救出樱花公主，并打败鲶鱼怪。

1. 超级技术

先取得三种可增加力量的宝物后，才可使用忍术的“木叶隐之术”。在时间变为“ 0 ”之前使用此术，这样到时间变为零时便出现火球，趁着其他敌人未出现之前将它击败，然后一口气冲向终点。

2. 跳关法

如已到第七关遇到强敌难以通过，则可不走第七关门，利用脚架跳到右端上方，然后前进到右侧，当画面出现“跳关”字样，即可跳关。这时画面突然转变，出现可恶的鲶鱼大夫，后面就是樱花公主，可用食人蛙加以反击。

(一二二)摔交二代自由选关法

标题画面出现时，按十字键的上、右、下、左、下、右、上、左，然后再分别按 A 和 B。想挑战几次就按几次 A 键，总共有 99 关，可任选一关开始游戏。

(一二三)影子传奇选 10 人法

按 I 号控制盒的“开始”键、A 键、B 键和 II 号控制盒的 A、B 键，打开电源，接着再按一次 I 号控制盒的 A 及 II 号控制盒的 B 键，立刻再按“开始”键。

在标题画面旋转完之前，倘能完成上述操作，一开始就有十个人的影子。

(一二四)魔幻仙境无敌法

开始游戏时，按下“选择”键，再从出现的许多画面中选择“GAME”并按 A 键。以上动作重复四次，其中会有一次失败，

但可看到二次示范画面，然后根据示范画面选择自己需要的画面。也可能会失败三次，最后才进入“DGOLFSUPERVER”。如果中途出错，需切断电源重新开始。这样就有机会掌握无敌法。

（一二五）石川五卫门接关法

按Ⅰ号控制盒的A及B，再按“开始”键，可从被击败的画面重新开始。

（一二六）星际战士激光武器操作法

1. 第一种方法（正统游戏法）

第六关的关键角色是凤凰石块，在第六关开始时，注意凤凰石块从开头一直到第四个凤凰石块出现时，按住“选择”键，再按A或B键。射击，结果蓝色盘子出现，这时就可以使用激光了。即使我机被击中，激光也能继续使用。

2. 第二种方法

当标题画面出现时，连续按“选择”键十次，同时按Ⅰ号控制盒的十字键的左、上和A、B键，以及Ⅱ号控制盒十字键的右、下方（注意：一定要同时），就可以射出激光。按“选择”键可选择五向连发枪或激光。

（一二七）职业棒球攻关法

按下列方法比赛，就不会输给电脑：

游戏者操纵投手，使用4坏球，使打者上一垒；接着，不要向本垒方向投球，要对3垒投牵制球，这时投手往3垒方向跑。让拿着球的3垒手，朝2垒方向稍微跑动，此时就得朝没

有人的 3 垒投球。当球在界外滚地时，1 垒跑者就会开始跑，等跑者由 2 垒想上 3 垒时，投手要将球投往 3 垒，让盗垒者出局。重复这样的做法，一定可以完全封锁住对手的攻击。

（一二八）圣肌魔Ⅱ选关法

击败宙斯的战斗路程还很遥远，如利用下述方法可立即到达宙斯区域或其他区域：

在标题画面出现时，依次按 I 号控制盒的 B、A、A、B、A、A、B、A、A、A、B、A、B 键。接着，区域的表示会在画面上出现，可用 A、B 键选择想去的区域，再按"开始"键即可。

（一二九）地底人Ⅱ攻关法

当标题画面伴随音乐出现时，如输入以下指令而开始游戏，将会得到许多功能：

1. 所有指令显示法

按 A、左、A、右、B、下、上、"选择"、上键。将会显示 14 项隐藏的指令，用"选择"键进行选择。

2. 接关法

按上、A、左、B、右、右、A、上、下键后，即使"GAME OVER"出现，也可继续接关。

3. 时间增加 2 倍法

按左、B、右、上、A、下、"选择"、右键后，时间会增加 2 倍。

4. 吉明格不出现法

顺次按右、"选择"、A、左、B、下、上、下键即可。

5. 不会出现岩浆法

顺次按右、下、左、A、“选择”、右、A、上、B键即可。

6. 分数增加2倍法

顺次按下、“选择”、右、下、A、上、左、B、A键即可。通常得10分的地方，用此法会得20分。

7. 增强激光法

顺次按B、上、下、“选择”、A、下、右、B、B键即可。

8. 拥有所有宝物法

顺次按上、上、B、A、右、B、右、A、左键即可。

9. 炸弹威力增强法

顺次按A、左、下、右、左、B、上、“选择”、上键即可。炸弹的破坏力大增。

10. 炸弹数不减少法

顺次按左、B、上、下、B、左、“选择”、右、下键即可。一开始就能带炸弹，不论如何用，炸弹都不减少。

11. 速度加快法

顺次按下、B、A、右、“选择”、左、右、上、下键即可。

12. 荷达曼有15人法

顺次按右、“选择”、下、上、B、A、右、右、左键即可。屏幕上显示F，意思是有15人。

13. 选关法

顺次按B、“选择”、右、B、左、A、上、下、左键即可。并按A键选关。

（一三〇）精灵太郎不死之身法

接上大摇杆，开电源，同时按住控制器I的十字键之右、上和A键，以及大摇杆的左下，再按“开始”键。

（一三一）飞天小精灵接关法

在“GAME OVER”出现时，按住Ⅱ号控制盒的左、下键，再按“开始”键即可。

（一三二）红巾特攻队无敌法

先按住Ⅰ号控制盒的“开始”键和“选择”键，手不可放开，并按下“复位”键，然后再按“开始”键。

（一三三）打空气二代选关法

当标题画面出现时，使用Ⅰ号控制盒，同时按A键、“选择”键和“开始”键，操作时要尽量精确，并抓对时机，否则会无效。

（一三四）无敌铁金刚接关法

游戏结束后，马上同时按A、B和“开始”键，等标题画面出现后，即可从每一大区域的起点开始。

（一三五）怪兽帝国无敌法

在游戏中，按“选择”键使画面停止，再按“开始”键16下，再按“选择”键即可无敌，但必须在尚未变身之前方有效。

（一三六）机动战士密码

打开电源后，依下面38个密码按Ⅱ号控制盒：

（1）按A键；（2）放开A键；（3）按十字键的上；（4）按A键；（5）放开十字键的上；（6）按B键；（7）放开B键；

(8)放开 A 键;(9)按十字键的上;(10)按 B 键;(11)放开 B 键;(12)放开十字键的上;(13)按 B 键;(14)放开 B 键;(15)按十字键的右;(16)按 B 键;(17)放开十字键的右;(18)按 A 键;(19)放开 A 键;(20)放开 B 键;(21)按十字键的右;(22)按 A 键;(23)放开 A 键;(24)按 A 键;(25)放开 A 键;(26)放开十字键右;(27)按十字键左;(28)按 A 键;(29)放开十字键左;(30)按 B 键;(31)放开 B 键;(32)按十字键的下;(33)按 B 键;(34)放开 B 键;(35)放开 A 键;(36)按 B 键;(37)放开全部的键;(38)按 I 号控制盒的“开始”键。

在 SCORE 下面出现“MONITOR ON”时,按“开始”键暂停。在“MONITOR ON”的下面出现四位数字和二位数字时,用 II 号控制盒的十字键的左、右选择四位数字的位置;十字键的上、下或 A、B 键用来选择数字。右边的两位数字也以相同的方法设定。英文字是 A~F。

防护罩的密码是 0079 01。强力光束枪的密码是 007A FF。能源复活的密码是 007E 4F。选关的密码是 0010 62。可任意改变右边的两位数字,以选定版面。

调配天空颜色的密码是 0074 11。这是最高级的密码,可以自由改变天空的颜色。二位数字的范围在 00~3C 之间。自由调配面板的颜色为 0055 37。二位数字的范围也在 00~3C 之间。

使敌人不出现的密码为 0048 03。当 4 位数字为 0048、二位数字为 00 之外的数字时,敌人不再出现,这只有在地面和宇宙面上才有效。

速度转变的密码是 0045 7B。二位数字的范围是 00~7F 之间。

(一三七)双截龙攻略法

1. 有趣的画面

在一至三关中，都会出现棒球棍或皮鞭，这两种东西只是使用很短时间，一旦手的标记出现，便会自动消失。在手标记出现的同时按下 A 键，主人公拿着的便不是棒球棍或皮鞭，而是拿着一大卷报纸。真有趣！不过，过一会便会消失。

2. 对付小刀的方法

在第三和第四关中，都会出现小刀，敌人会利用小刀来攻击主人公，不过只要用飞腿，便能把小刀踢回到地上，这一招很有用，要记住使用。

3. 怎样寻找岩石

在正常行走而没有走错路时，是不会碰到岩石的，但在第三关就不同了。记住：过了第一次钟乳石的阵列后，不要跳过那会走动的三个台阶，一直向下跳，然后向右直跳，就会看见几个穿绿衣服的人，其中一个会带一块石头走出来。注意：经过一番格斗之后，主人公很可能又会重复穿过钟乳石的场面，这样会浪费时间和减少能源，所以不是高手不要去找岩石，免得导致死亡。

4. 快速跳过走动石阶

在第三关的迷宫中有会走动的石阶。主人公先跳到第一个石阶（第一个石阶是最靠近主人公的一个，第二个石阶是最上面的一个，第三个是对岸的一个）到了尽头，当第三个石阶最接近他时一跳，便可到达第三个石阶，不用跳到第二个石阶上去。当然这样比较危险，要小心。

5. 增加能源法

在第三关迷宫中，会有两个陈大明出现，主人公与他俩打完之后，返回刚才走出来的门，又会发现许多比利，他们手中拿着炸弹，如主人公不当心会给炸弹炸中。应当赶紧进入先前打完陈大明的门，这样便大大增加经验值，然后再出来与比利重新格斗。

（一三八）赤影取得忍术法和攻略法

1. 取得忍术法

赤影的每一版中都可取得忍术。第一版就在屋内；第二版任何一个森林的树，都有一个心在树中间，只要趁主人公置身于心中间，按十字键上便可得。另外，岩谷林的忍术是在井里。

2. 攻略法

用武器时使画面暂停，选择好武器后按B。最佳武器的选择，列表如下：

版　数	首　脑	弱　点	最佳对抗武器
1	老　翁	身	蹲下发飞镖
2	透明鹰	头	飞　镖
2	忍　者	身	神带（忍术）
3	武　士	身	刀
4	棕　鹰	头	飞　镖
4	蛙　人	身	飞　镖
5	大青蛙	口	炸　弹
6	喷火僧	身	回刀镖
7	白忍士	身	飞　镖
8	大毒蛇	头	炸　弹
9	大魔像	头	炸　弹

击败了所有敌方首脑，并不表示结束，因为主人公只取得地图的一部分，要收齐地图三部分才告终结。

（一三九）希特勒之复活攻略法

1. 希特勒复活退出法

在普通的移动画面上，如选择错误，到达错误地区，往往要从头开始才可离去；但只要同时按下“开始”键和 A、B 键，便可以回到战斗地图了。

2. 夺取头盖法

首先完成 1 至 6 关，然后即去 19 关，那里有一个俘虏，起初他不说什么，只要不停地按十字键下和 A 键，他便会说出一些秘密。当主人公走出时，会发现 14 和 17 关、15 和 18 关会有一条线把它们连起。从 17 关出发去 14 关，途中会遇上敌人；在出口左边的沙袋前有一个绿色物体，须拿走它。另外从 15 关去 18 关后，还有意想不到的后果。

3. 接关法

在战斗地图上，如碰上敌人部队，便变成画面；当杀死手持盾牌的敌人或破坏敌方吉普车，便会发现一个鹰形标志，这时立即取下它，可增加接关数一次，共可得到九次。如要接关，只要按“开始”键即可。

4. 小秘技

当看见一个降落伞吊着一个正方形的时候，一定要把它射下来，因为里面会藏着 1UP 或恢复能力的药水。

（一四〇）哈雷大战无敌法

如取得一架辅助机，应将它放出。在爆炸时，应马上按控

制盒Ⅱ的A、B，战机便会变成蓝色，表示已经无敌了。

（一四一）超级中国人Ⅱ

本游戏有RPG和运动会两个模式。在运动会模式中，人物走路很慢，如按控制盒任何一个方向，然后连续按A键，人物便会朝那个方向飞跑。另外，如按B键使人物跳起，然后按任何一个方向，便会起飞腿，飞的距离会很远，但这招只能用于运动会模式。

（一四二）龙魂开始有二十只机法

选定版后，无论成功与否都会有一段故事，然后结束了又会再出现版头，这时按住控制盒Ⅱ的A、B键，再按“开始”键，开始游戏；到画面显示积至二十只机时，再放开控制盒Ⅱ的A、B键，便大功告成。

（一四三）汉城奥运会十个国家决赛密码

加拿大：ILS3KVJDC
苏联：JSSFKVJWC
英国：AYSFKVJMC
中国：CDGFKVJS4
肯尼亚：YSG3KVJ3C
南朝鲜：4DG3KVJY4
法国：2LSFKVJCC
美国：1SS3KVJ5C
日本：SSGFKVJDC
德国：NDG3KVJT4

（一四四）响尾蛇秘技

当能源已经超过66时，千万不要取能源壶，因为一取能源壶，能源会立即返回到66，反而损失能源。

另外，得到特别能源法的诀窍是：在每版的中段都会有两只直升飞机出现，向几个方向乱射，只要将其消灭，便会出现六颗东西，这不是子弹，得到它便能补充能源。

（一四五）梦列传跳关法

在第一章第三节中先拿到油灯，然后一直往右走，直到悬崖旁把油灯放下便会出现一扇门，进入门内，再进入花瓶，便到了第四章了。

在第四章第二节的第二个画面（鲸鱼岛），先到最左面寻找油灯，然后向右一直走到有花瓶的地方，小心地绕到最低接近花瓶时，把油灯放下，又会出现一扇门；进入门内，再进入花瓶内，便可跳到第六章。

（一四六）彩虹乐收集钻石法

如果想快些收集起每一关的钻石，先将彩虹加在敌人顶上，或包围敌人，然后弄破彩虹，而敌人死后便会变成宝物，如神仙棒、钻石、宝瓶等，这样便会很快收集齐各版的大钻石了。

（一四七）翼人增员法和武器加强法

1. 增员法

游戏开始后，先按“开始”键暂停，再按住A、B键不放，再

按"开始"键启动即可。

2. 武器加强法

在游戏进行过程中暂停，按住 A、B 键不放，再按"开始"键启动，此法可随时使用。

(一四八)不动明王传选关法

在标题画面上，按"选择"键选密码(PASSWORD 或 CONTINUE)功能，再按"开始"键后即出现字母符号表；利用十字键移动屏幕上光标箭头，当光标移到所需字母符号边上时，按动 A 键，所选字母符号即显示在画面上，依次输入以下密码即可到达所选关数。

第二关：UCU　AJQ　YGQ

DMA　DIQ　SAI

OIU　AB?　BMX

第十关：! CE　FPY　A—Q

EVG　HI—　CB□

□KY　NZF　TKB

最后一关：MWE　LPY　AKR

E+G　FI+　CS□

□□U　A? +　BEA

这些密码中，一些关键字母符号是不可变的，但有些字母符号是随意的。下面的表中只列出关键字母符号，空白处是随意的，读者可一试。

第二关：UCU　AJ＿ ＿＿ Q

DMA　DIQ　SAI

O＿＿ A＿＿ B＿＿

第十关：！CE　FPY　A—Q

EVG　HI—　CB□

□＿ ＿　＿ ＿ ＿　＿ ＿ ＿

最后一关：M＿ ＿ LPY　AKR

E＋G　FI＋　CS□

□＿U　A＿＋　B＿ ＿

如果输入错误密码，屏幕会显示“MISS MATCH”。在密码输入完整后，要将光标向字母符号表的最后一行移动，最后一行有四个日文，前三个是修改密码用的，最右方一个是执行密码用的文字，一定要将光标移到这个字的左端，密码才被解释。

（一四九）雷鸟二至末版密码

第二版：217　69　174

第三版：200　69　44

第四版：191　69　40

第五版：189　157　40

第六版：188　125　40

第七版：185　128　40

第八版：184　124　72

第九版：183　60　72

（一五〇）飞龙各关密码

第二关：CEOC　KCOC　OCMC

第三关：DGPD　LDBD　BDAD

第四关：FJBF　NGEF　DFDF

第五关:HLDJ　DIGH　GHGH

第六关:HLEJ　DIGH　GHHH

第七关:INHK　GJHI　HILI

第八关:BHAD　PCAJ　ABMB

第九关:JPIL　HKIB　IBMJ

第十关:OFNA　MPNK　NGMO

第末关:DMCC　BGCD　CPOD

(一五一)汉城奥运会掷链球法

此游戏初接触者很难操纵,因为要上、左、下、右的逆时针方向快速按才能转动,有时会手指发痛,以下方法可少按键:遵照上面的方法按十字键,但不要快,慢慢按出一两格就可;待人物身体闪光时,按A键至80度角,便能掷出92.04米的最佳成绩了。

(一五二)加其夫天国地狱无限法

当行进到第一大关第三小关时,会看到一枝弹杆,利用弹杆跳上天空,然后以垂直的姿态降落到杆顶,便会有"1UP" 10次。只要在左面的河自杀,再重复以上动作,就能无限"1UP"了。

(一五三)沙罗曼蛇Ⅱ选择音乐法和增加战机法

能选择音乐的游戏很多,沙罗曼蛇二代可供选音乐有四十多首。方法是:在标题画面出现时,按住B和A键不放,然后按开始键,便可看到选择音乐的画面,用十字键的上和下来选择音乐,如打敌方首脑和加添武器的音乐等。用B键开

始，A 键停止，再按开始键，就又回到标题画面。

增加战机方法是：当标题画面出现时，按 I 号控制盒的上、上、下、下、左、右、左、右、B、A 键，然后选择单打或双打，再按“开始”键，速度要快，这样便可拥有战机 30 架。

(一五四)玛莉兄弟Ⅲ取笛方法

玛莉兄弟Ⅲ中有宝物笛子，它的功用是可以跳板，但很难找到。第一版中，主人公进入城堡，一路向前行，便会看到尽头，那儿有一只龟、一个“？”砖块和一道门，但是千万不要进门，只要踏死龟，然后加速向上飞，再向右飞，你会发现没有路，这时你按上键，便可进入一个房间取笛了。

第二版的地图有二面，只要在第二面和二只拿着铁锤的龟决斗，可得到星和铁锤。接着看到右上角有一块石头挡着，用铁锤击破岩石，即可通过。然后，画面上又会出现一间蘑菇屋和一只龟，与龟决斗可得一支笛。

(一五五)革命战士续版法

革命战士基巴拉游戏卡中，因敌人射出来的子弹很多，所以两位主人公很难及时避开。有时在一关里，就会重新开始五、六次。如果革命战士全部死去，只要同时按 A、B 键，便会继续有基巴拉出来，但这种方法只适于双打。

四、常用游戏节目卡目录

(一)任天堂游戏节目卡目录(425 种)

1. 超级玛莉
2. 萨尔达的传说
3. 魔界村
4. 地底探险
5. 中国拳
6. 小飞侠
7. 影的传说
8. 宇宙巡航机
9. 妖怪大魔境
10. 轰炸队
11. 金牌玛莉
12. 星际战士
13. 巴比伦塔
14. 大盗五卫门
15. 女武士
16. 北斗神拳
17. 高桥名人的冒险岛
18. 所罗门之钥
19. 超级铁板阵
20. 银河战士
21. 战场之狼
22. 恶魔城
23. 勇者斗恶龙
24. 国王的骑士
25. 太空女超人
26. 香蕉王子
27. 小猫的故事
28. 忍者四代
29. 美式摔角
30. 迷宫组曲
31. 外星人
32. 长鞋猫
33. 超级雷鸟号
34. 快乐城
35. 艾吉那的预言
36. 神秘的村雨城
37. 超级洞窟
38. 怒
39. 新西游记
40. 猫鼠大战
41. 龙珠神龙之谜
42. 兵蜂二代
43. 小叮当
44. 无敌铁金刚
45. 七宝奇谋
46. 追赶跑跳撞
47. 超人迪瓦
48. 斗者挽歌
49. 黑金刚二代
50. 魔城的狼人
51. 玛莉闯天下
52. 职业棒球

53. 马多拉之翼
54. 魔钟
55. 魔洞战记
56. 火之鸟
57. 圣饥魔
58. 倚天屠龙记
59. 女超人蕾拉
60. 太阳神
61. 林克冒险
62. 飞龙拳
63. 悟空麻将
64. 魔王的迷宫
65. 米老鼠
66. 威尔童话
67. 十五剑之谜
68. 超级金矿
69. 明星之路
70. 作曲家
71. 立体大作战
72. 勇者斗恶龙二代
73. 东海道五十三次
74. 北斗神拳二代
75. 七宝奇谋二代
76. 不可思议之旅
77. 魔兽森林传说
78. 高桥名人二代
79. 铁达尼号之谜
80. 魔幻仙境
81. 小超人
82. 南国指令
83. 木偶奇遇记
84. 魔界岛
85. 打击魔鬼
86. 热血硬派
87. 未来战士
88. 赛马
89. 妖怪俱乐部
90. 爱战士
91. 金龟车
92. 基地—Z
93. 保龄球
94. 迷宫寺院
95. 星际坦克
96. 雅典娜
97. 拳击王
98. 地狱之门
99. 绿色兵团
100. 兵蜂一代
101. 东京枪战
102. 斗人魔境传
103. 立体棒球
104. 磁界少年

105. 肌肉超人
106. 风云少林拳
107. 月风魔传
108. 时空小子
109. 古文明之战
110. 幻想空间
111. 花式撞球
112. 屠龙剑
113. 梦工场
114. 荒岛大冒险
115. 黑暗之神
116. 轰炸之王
117. 水户黄门
118. 圣斗士
119. 梦幻战士
120. DAN 战士
121. 光战士
122. 大相扑
123. 勇者的挑战
124. 奇奇怪界
125. 沙罗曼蛇
126. 恶魔城二代
127. 女神转生
128. 快杰
129. 洋枪
130. 加林剑
131. 冒险队
132. 妖怪之屋
133. 泡泡龙
134. 王子历险记
135. 鲁邦三世
136. 复活的魔龙
137. 世界拳击
138. 卡诺夫
139. 诺克人
140. 捍卫战士
141. 僵尸二代
142. 双截龙
143. 假面黑骑士
144. 赤影
145. 鳄鱼先生
146. 鬼太郎二代
147. 燃烧坦克
148. 女刑警
149. 柯纳米世界
150. 星际大战
151. 魂斗罗
152. 职业棒球二代
153. 立体棒球二代
154. 假面俱乐部
155. 战斗诗人
156. 嘉蒂外传

157. 沙漠之狐
158. 乌帕王子
159. 三角之谜
160. 忍者阿修罗
161. 圣斗士二代
162. 天使之翼
163. 1943
164. 超惑星战记
165. 太空战士
166. 妖怪道中记
167. 刺激大棒球
168. 瓦德那森林
169. 传说骑士
170. 风云少林拳二代
171. 快打旋风
172. 沙那多
173. 希特勒复活
174. 热血高校
175. 天堂与地狱
176. 卡伊的冒险
177. 不动明王传
178. 上海Ⅱ
179. 龙之战士
180. 殖民战士
181. 孔雀王Ⅱ
182. 小魔术
183. 平行世界
184. 钓鱼
185. 宇宙战棋
186. 深山太保
187. 围棋指南
188. 兵蜂Ⅲ
189. 中华大仙
190. 超级中国人
191. 热血物语
192. 机动警察
193. 异形
194. 汉堡饱
195. 革命英雄
196. 疯狂足球
197. 灵幻道士
198. 大魔司教
199. 谜之壁
200. 野菜战士
201. 救火英雄
202. 英雄列传
203. 危机一发
204. 龙魂
205. 赤色要塞
206. 蕃茄公主
207. 恐怖森林
208. 蒙面超人

209. 长途赛车
210. 爱的传说
211. 飞龙之拳二代
212. 88 立体棒球
213. SD 战国武将列传
214. 麻雀 G—MAN
215. 2010 街头战士
216. 全美职业篮球赛
217. 北斗之拳三集
218. 红风车战记
219. 世界超级网球大赛
220. 模型四轮跑车大赛
221. 城市大冒险
222. 三国志中原之霸者
223. 19 世纪泡泡龙
224. 太空战士二代
225. 战斗老虎机
226. 超级职业棒球赛
227. 侦探俱乐部
228. 世界杯足总大赛
229. 万能重型装甲车
230. 斗将拉面男
231. 大坦克
232. 勇士人之旅
233. 圣斗士星矢
234. 神童乌帕
235. 恐怖之扉
236. 魔蛇王之咒
237. 麦当劳叔叔
238. 铁腕原子侠
239. 足球小将
240. 仿魔一刻
241. 真田十勇士
242. 究极棒球
243. 彩虹岛
244. 亚空战记
245. 加其夫
246. 水户黄门传 II
247. 义龟报恩
248. 迷宫的复活
249. 龙珠
250. 爆斗士
251. 一刻馆
252. 不如归
253. EAS
254. 八只眼睛
255. 唐老鸭
256. 拉斯维加斯
257. 汉城奥运会
258. 霹雳游侠
259. 三国志
260. 眼镜蛇密令

261. 大战略
262. 魁！男塾
263. 幻想空间Ⅱ
264. 西游记世界
265. 贝兽物语
266. 美式足球
267. 忍者龙剑传
268. 东方见闻录
269. 日式波子机
270. 百鬼夜行
271. 哈雷星大战
272. 最后的狂想Ⅱ
273. 星际恐龙大战
274. 五右卫门Ⅱ
275. 虎形直升机
276. 珍尼冒险
277. 快乐城
278. 圣肌魔Ⅱ
279. 魔城奇兵
280. 妖怪屋敷
281. 亚利奥思岛
282. 刑事Ⅲ
283. 钞票游戏
284. 卡迪科外传
285. 俄罗斯射方格
286. 摩天童子
287. 激光回力标
288. 迷宫小子
289. 钻石迷阵
290. 养龙的人
291. 劲力足球
292. 宇宙警备队
293. 摩陀罗
294. 女神转生Ⅱ
295. 柔道
296. 水浒传
297. 迷宫岛
298. 游游记
299. 伊苏国Ⅱ
300. 獭松寻宝记
301. 未来战史
302. 镇暴特警队
303. 足球小将Ⅱ
304. 赛车好手
305. 游戏大会串
306. 战斗舰队
307. 魂斗罗Ⅱ(超级魂斗罗)
308. 花色台球
309. 立体篮球
310. 佐罗
311. 脱狱
312. 1944

313. 斧头王
314. 人间兵器(三 K 党二代)
315. 特殊部队
316. 大作战
317. 野狼特工队
318. 西部牛仔
319. 霹雳神兵
320. 龟之忍者
321. 神鹰一号
322. 突然
323. 连珠
324. 铁板阵
325. 麻雀
326. 荒野镖客
327. 空中魂斗罗
(最后的使命)
328. 翼人
329. 机械战警
330. 异形复活
331. 黑暗神话
332. 魔境铁人
333. 猩猩救母
334. 忍者大冒险
335. 国王与骑士
336. 壮志凌云
337. 捉鬼敢死队
338. 2100 大冒险
339. 伊贺对甲贺
340. 俄罗斯方块
341. 红巾特工队
342. 星际魂斗罗
343. 南北战争
344. 雀豪
345. 侦探神宫寺三郎
346. 卡通版恶魔城
347. 热血进行曲
348. 世界拳击赛
349. 叮咚
350. 小魔怪续集
351. 诙谐射击
352. 模仿大赛
353. 3D 战机
354. 宇宙船
355. 银河三人组
356. 空中要塞
357. 麻雀家族
358. 魔王的复活
359. 维新风暴
360. 血火纵横
361. 空中曲棍球
362. 小男人星座
363. 龙珠王

364. 汤马传奇
365. 梦幻英雄
366. 超人俱乐部
367. 竞马必胜学
368. 卡里吴罗之剑
369. 亚空间的竞生游戏
370. 田村光昭麻雀学园
371. 波子机小子Ⅲ
372. 机动战士总出击
373. 忍者龙剑传Ⅱ
374. 北极轨道碰球
375. 仮面忍者花丸
376. 机智人考智慧
377. 寺尾名人大相扑
378. 激突四驱车
379. 家庭音乐家——音乐之箱Ⅱ
380. TAITO世界跑车赛
381. 重力装甲
382. 大迷路
383. 阳伞仙子
384. 一百个物语世界
385. 梦幻企鹅物语
386. 波子机 3
387. 三国志Ⅱ
388. 霹雳铁火
389. 历险旅程
390. 双截龙Ⅲ
391. 无敌足球
392. 迷宫之旅
393. 最佳球手
394. 魔幻空间
395. 神奇绘画
396. 超级奇观
397. 世界末日
398. 绝世英雄
399. 海港
400. 绳索环
401. 烈火天下
402. 毕地露
403. 神鹰侠
404. 天狗
405. 千里寻王
406. 黑夜英雄
407. 西游记世界Ⅱ
408. 太空歌剧伟大之神
409. 大怪兽迪拉斯
410. 怪物敢死队
411. 地狱之战
412. 月球历险记
413. 盔甲军启示录
414. 无敌世界杯' 90

415. 龙虎门
416. 彩虹丝绸之路
417. 蛋卵之地V
418. 捉鬼敢死队Ⅱ
419. 迷惘境界
420. 小魔仙
421. 再次挑战
422. 棒球健将' 90
423. 你的星座
424. 不可思议之海
425. 幻想旅程

(二)"PC ENGINE"游戏节目卡目录(113种)

1. 飞龙
2. 琉球
3. 捕捉方块
4. 世界沙滩排球
5. 罗斯传奇
6. 华路的传说
7. 无敌星际战士
8. 皇家保卫兔
9. 麻雀刺客列传
10. 美国篮球赛
11. 大地君之危险
12. 电单车英雄
13. 爆笑人
14. 地下城历险记
15. 空中甜心
16. 魔神英雄传
17. 盖亚的徽章
18. 功夫
19. 神奇女孩
20. 凄之王传说
21. 死灵战线
22. 五人赛车
23. 绝对合体
24. 胜利之杆
25. 龙魂
26. 源平讨魔传
27. 垒球大赛
28. 死亡要塞
29. 绝伦超人——皮拉波
30. 飞马蓝闪光
31. 野狼敢死队
32. 超级机械人
33. 疯狂摔角
34. 巴隆巴
35. 梦幻战士Ⅲ
36. 蝙蝠侠

37. 世界历险记
38. 飞装骑兵
39. 天外魔境
40. 神武传承
41. 武装刑警
42. 职业摔角大赛
43. 浩劫余生
44. 改造超人
45. 魔界八犬传
46. 历奇兰迪
47. 妖怪道中记
48. 战国英雄
49. 上古艺术海战
50. 恶魔城
51. 动力冲锋车
52. 赌城之王
53. 城市猎人
54. 彩虹岛
55. 冲破火网 II
56. 野狼作战计划
57. 乱马
58. 天外魔境 II
59. 伊苏国浪人
60. 遗忘世界
61. 空战
62. 蓝色讯号
63. 阵式足球
64. 仙巴历险记
65. 虎穴之道
66. 上海 II
67. 关原之战
68. 黑暗传说
69. 超级排球
70. 忍
71. 血狼
72. 小叮当大冒险
73. 赛车传记
74. 超级铁板阵 II
75. 弁庆外传
76. 追纵 HQ
77. 冒险少年
78. 虎之道
79. 邪圣剑
80. 爱丽斯梦游仙境
81. 迷魂方块
82. 仓库番
83. 铁板阵
84. 热血高校
85. 欢乐麻雀
86. 异次元战机
87. 终极战将
88. 冒险世界

89. 水果园
90. 超级联盟
91. 双魔洞战记
92. 新西兰故事
93. 亨利大冒险
94. 图石迷宫
95. 深海鱼
96. 霹雳游侠
97. 死灵战线
98. 花式撞球
99. 太极球
100. 太空侵略者
101. 异形波子机
102. 幻想空间
103. 逃狱金刚
104. 霸王神剑
105. 青驴传说
106. 桃太郎传说
107. 地狱之旅
108. 太空兔
109. 兽王记
110. 电子机械童
111. 毛毛虫
112. 虎胆龙威
113. 午夜骑士

(三)"世嘉"(SEGA)游戏节目卡目录(21种)

1. 超级大战略
2. 闪电大战Ⅱ
3. 所罗门之锁
4. 重型机械兵
5. 蝙蝠侠
6. 杀虫行动
7. 罗斯传奇
8. 飞龙
9. 恶魔之圣十字剑
10. 雷霆计划
11. 超级摩纳哥大赛车
12. 实业王
13. 宇宙穿梭船
14. 捉鬼敢死队
15. 冲出火网Ⅱ
16. 四天明王
17. 凤凰神
18. 鲛！鲛！鲛！
19. FZ战记
20. 原子机器人
21. 究报

3

任天堂电子游戏机整机原理及常见故障检修

任天堂和小天才等游戏机的电路结构大致相同，都由主机（包括电脑板和调制器板）、控制盒和电源变换器三部分组成。

一、主机工作原理

任天堂类游戏机的主机由主电脑板和调制器组成。

（一）电脑板原理

电脑板由中央处理器（CPU）和视频处理器（PPU）组成，原理图如附图 1 所示。在附图 1 中，IC_6(Gs87007)为 CPU，IC_7(Gs87008)为 PPU。

与 87007 功能相近的中央处理器在不同型号和不同批量的游戏机中型号也不一样，如 87007P、6527、6005H、PO3、RP2AO3G、KD840、6540、6527P 等；视频处理器的其他型号还有 87008P、6528、6022、PO2、RP2CO2G、KD841、6541、6538、6528P 等。这两种大规模集成电路都是 40 引脚、双列直插式塑料封装。

配合 CPU 和 PPU 的工作，还有两块 24 引脚的随机存储

器（RAM）IC_3和IC_4，型号是6116。是2KB的容量。IC_3用来寄存CPU的数据，IC_4为视频随机存储器（VRAM），用来存放PPU的数据。

作为游戏机不可分割的一部分是游戏节目卡。其内部是写有游戏节目程序的只读存储器。它通过主机板上的60芯插座与主机相连。游戏节目卡内部的只读存储器（ROM）分为两部分：一部分是游戏节目的监控程序；另一部分是视频只读存储器（VROM）。一些新推出的大容量节目卡，由于主机内部2KB的RAM不够用，在节目卡内部装有一定容量的RAM，以供扩充。

主机的工作过程如下：

当游戏节目卡插入主机的60芯卡槽中后，接通主机电源，主机复位，CPU便开始执行游戏节目卡ROM中的游戏监控程序。其中RAM用作寄存数据，当CPU把图像数据送给PPU后，PPU便将VROM中的图像信息写入VRAM寄存，并再由PPU将图像信号转换成彩色全电视信号，经Q_1射极输出后，由P_3插座送入调制器板。

电视行、场同步信号也在PPU内部合成，视频信号是由PPU的21脚输出，但音频信号是由CPU的1、2两引脚输出，经R_4、R_5、C_9接到游戏节目卡插座的45脚，由节目卡内部短路印刷板接到46脚，经插座P_3送入调制器板。

（二）调制器原理

在不同型号和批量的任天堂类游戏机中，调制器的也不同，其差别也较大，主要有两种类型：

一种是将原装任天堂游戏机的调制器板进行改装，由于

原装任天堂游戏机是输出 NTSC 制的彩色视频信号，这种 NTSC 制视频信号在 PPU 内部已经合成，所以必须在调制器板上进行制式转换，将 NTSC 制的视频信号转换成 PAL 制视频信号，目前常用的制式转换用的集成电路有 PAL16R6ANC 和 PAL5060 两种，附图 2 所示的电路即利用 PAL16R6ANC 进行制式转换的调制器电路。

另一种是更换任天堂游戏机内主机板上的 PPU，使 PPU 输出 PAL 制式的彩色视频信号，这种方法可使调制器板上的电路大大简化，仅由图像载频发生器和伴音载频发生器组成。它们可将全电视彩色信号调制在图像载频上，将音频信号调制在伴音载频上，再通过电缆送入彩色电视机的 75Ω 天线插座。

由于制式转换还牵涉到 NTSC 制和 PAL 制的场频和行频，以及彩色副载波频率都不同，所以使用的主振石英晶体也随 CPU 和 PPU 的型号而不同，这方面的配置比较复杂。

二、控制盒原理

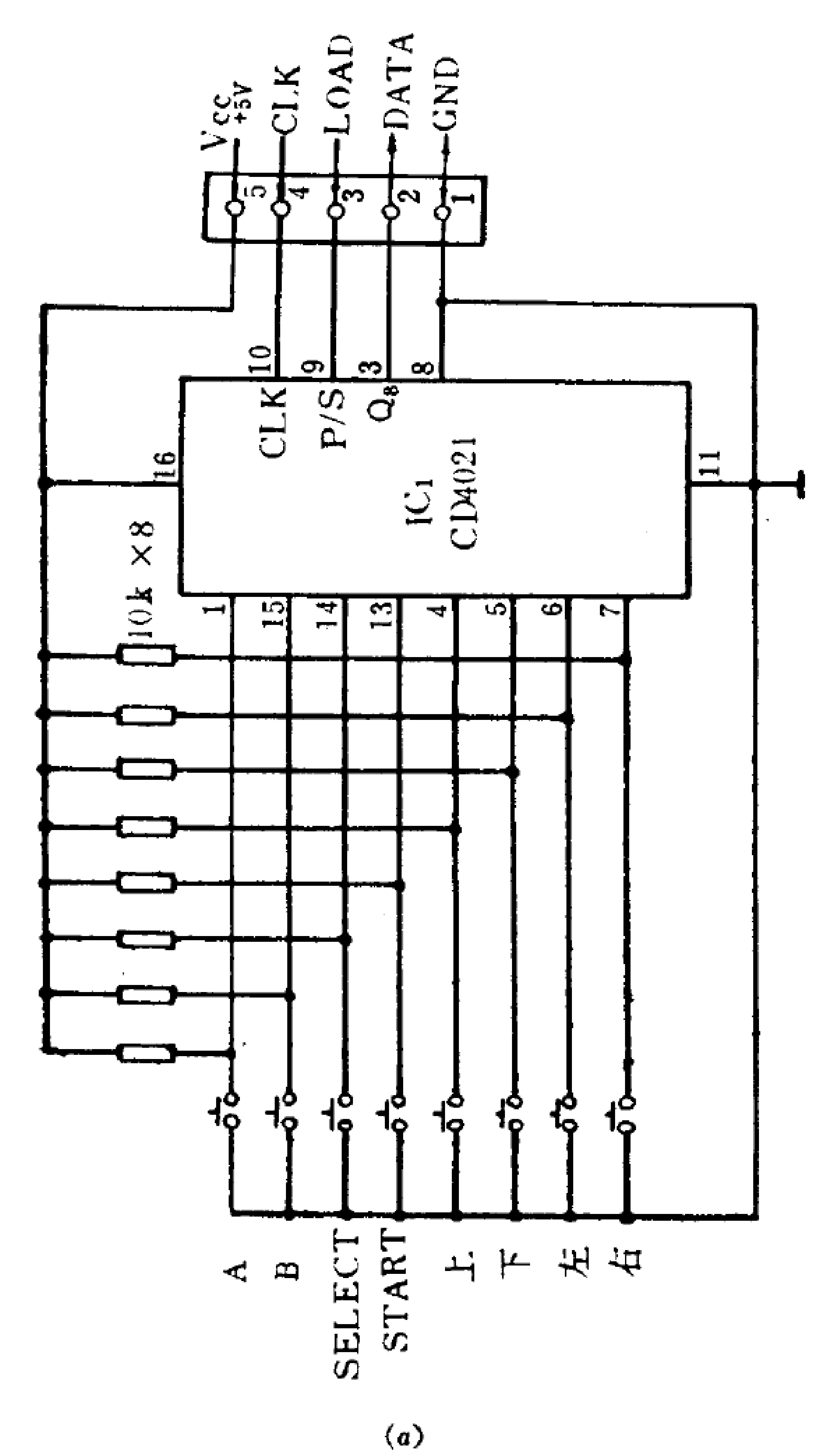
不同型号的游戏机的控制盒内部电路略有差别，主要有四种不同电路，如图 4 所示。

图 4(*a*)是无连发装置的控制盒，(*b*)、(*c*)两图都有连发装置，但它们之间也有区别。(*b*) 图的连发装置由六反相器 CD4069 组成两个不同频率的脉冲发生器，当速度选择开关 K_1、K_2 放在 Ⅰ 档时，A、B 功能键只能按一次有一个射击、跳跃动作；当 K_1、K_2 放在 Ⅱ 档时，A、B 键按住不放时，有连续不断的射击、跳跃动作，但射击的频率较低；当 K_1、K_2 放在 Ⅲ 档时，

按住 A、B 键不放时，连续射击的频率大大提高，小天才游戏机就有这种速度选择开关。(c) 图的连发装置由一块 NE555 时基电路组成，只有一种快速射击频率，不能选择，在控制盒面板上，除了有 A、B 单发功能键外，另设 A、B 连发键(TURBO)单独使用，但按住单发键时，就不能再按连发键；只有放开单发键，才能有效的按动连发键。

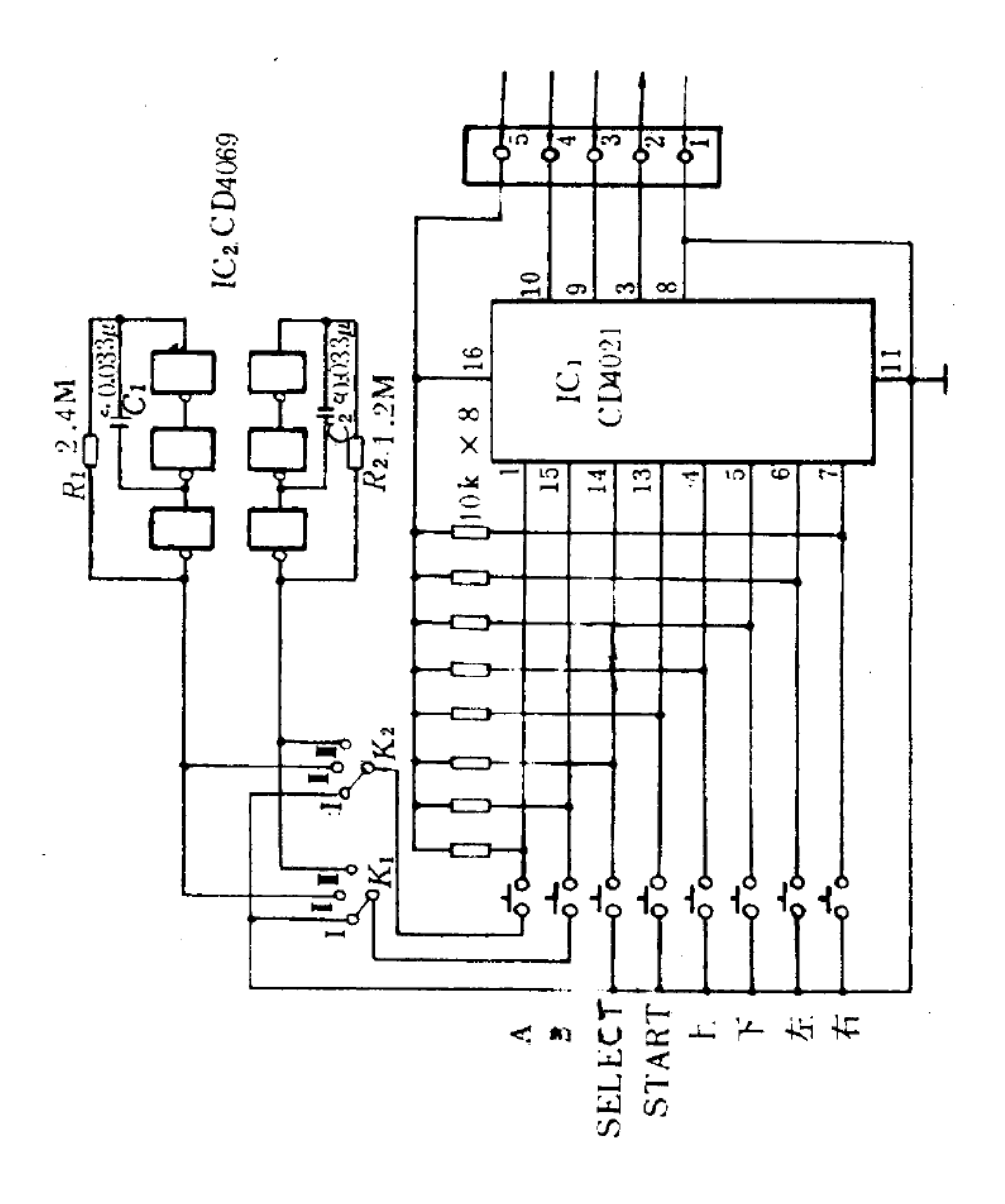
任天堂类游戏机的控制盒有Ⅰ、Ⅱ两种，供两个游戏者同时使用，图 4 的(*a*)、(*b*)、(*c*)都是Ⅰ号控制盒。Ⅱ号控制盒与Ⅰ号控制盒的主要区别是Ⅱ号控制盒没有开始键(START)和选择键(SELECT)。其他部分电路基本相同，都有一块移位寄存器电路 CD4021，它负责把 8 个键("开始"、"选择"、上、下、左、右、A、B)的控制状态(即 CD4021 的 8 个输入端的接地状态)检测后，转换成串行信号，送到主机的接口电路。

控制盒与主机之间由电缆连接，电缆的芯线有六根，各种控制键的动作信息传递和电源线由其中 5 根芯线完成，第六根芯线是供给部分游戏机的Ⅱ号控制盒作通话之用。在这种Ⅱ号控制盒(如图 4 (*d*))内安装有一只驻极体电容话筒(MIC)，对准话筒讲话时，声音信号就通过话筒进行声电变换，再经放大后，通过第六根芯线将声频信号传送到主机的音频信号电路，经调制器加在伴音载频上，变成调频信号，与全电视信号一起连到电视机的天线插孔。所以，在游戏时对着话筒讲话，可从电视机的喇叭中听到讲话声。其音量可由Ⅱ号控制盒面板上的滑动电位器调节。当电位器的滑键位置处于音量最大时，若将话筒过分靠近电视机喇叭时，会发生正反馈的啸叫声。一般无必要时可将音量调到最小状态。


Vcc +5V
CLK
LOAD
DATA
GND
5
4
3
2
1
CLK
P/S
Q_8
IC_1
CD4021
10k ×8
A
B
SELECT
START
上
下
左
右

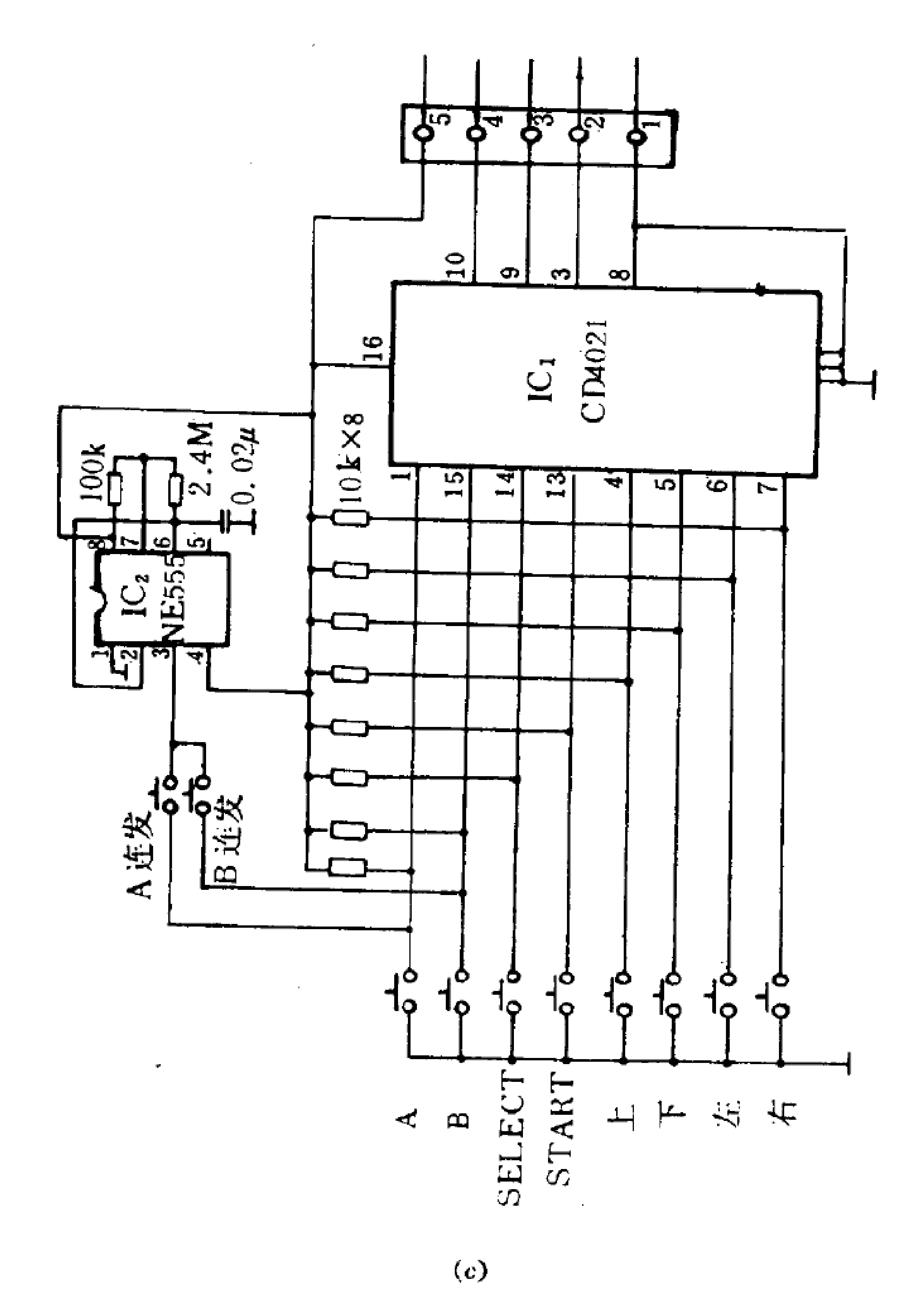
(a)

图 4　控制盒电路


IC₂ CD4069
R₁ 2.4M
C₁ 0.033μ
C₂ 0.033μ
R₂ 1.2M
10k ×8
IC₁
CD4021
K₁
K₂
A
B
SELECT
START
上
下
左
右

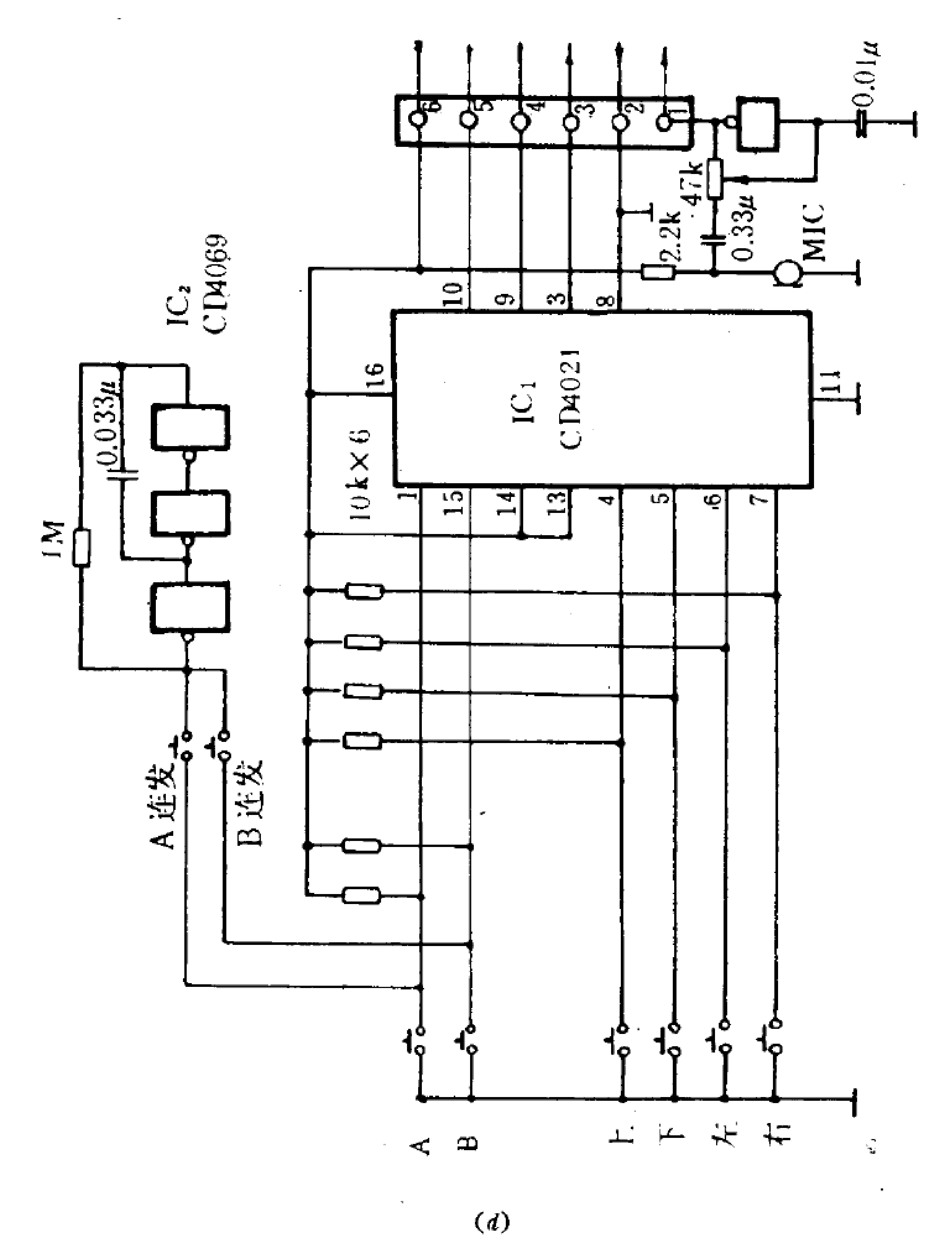
(*b*)

图 4　控制盒电路


IC1
CD4021
IC2
NE555
100k
2.4M
0.02μ
10k×8
A连发
B连发
A
B
SELECT
START
上
下
左
右

(c)

图 4　控制盒电路


IC₂
CD4069
1M
0.033μ
A 连发
B 连发
10k×6
IC₁
CD4021
2.2k
47k
0.33μ
MIC
0.01μ
A
B
上
下
左
右

(*d*)

图 4　控制盒电路

三、电源变换器

任天堂类游戏机的电源部分是由专用电源变换器供给的。基本原理如图 5 所示。它由电源变压器 T、晶体二极管 D_1、D_2 和滤波电容器 C 所组成；在我国使用时，电源变压器的初级电压输入为 220 伏，次级输出电压为 10 伏×2。由于主机内部所需的 5 伏电源，由三端稳压集成电路 7805 稳压后供给，而三端稳压集成电路 7805 能将大于 8 伏、小于 35 伏的直流电压变成 5 伏的稳定电压，所以电源变换器送到主机的电源电压不能低于 8 伏，否则主机的电脑板、调制板将得不到 5 伏的工作电压。由于游戏机主机的工作电流一般都在 350～500 毫安左右，如果电源变换器的内阻较大时，经常会发生这种现象：用万用电表测量电源变换器的输出电压大于 8 伏，当主机电源开关接通时，电源变换器的实际输出电压就会跌落下来，以致使主机无法工作，尤其是自制电源变换器时，要注意这种现象带来的故障。另外，在我国电网电压不稳定，有时电压高至 250 伏，有时低至 170 伏，绕制电源变压器一定要注意这一现象，留有余地。

任天堂游戏机的电源插孔的电源极性是外正内负，应与电源变换器的电源输出插头配合。

四、游戏机控制盒的故障与检修

由于控制盒是游戏者控制游戏图像进行各种动作的主要部件，所以在整个游戏机中控制盒也是操作最为频繁、故障率

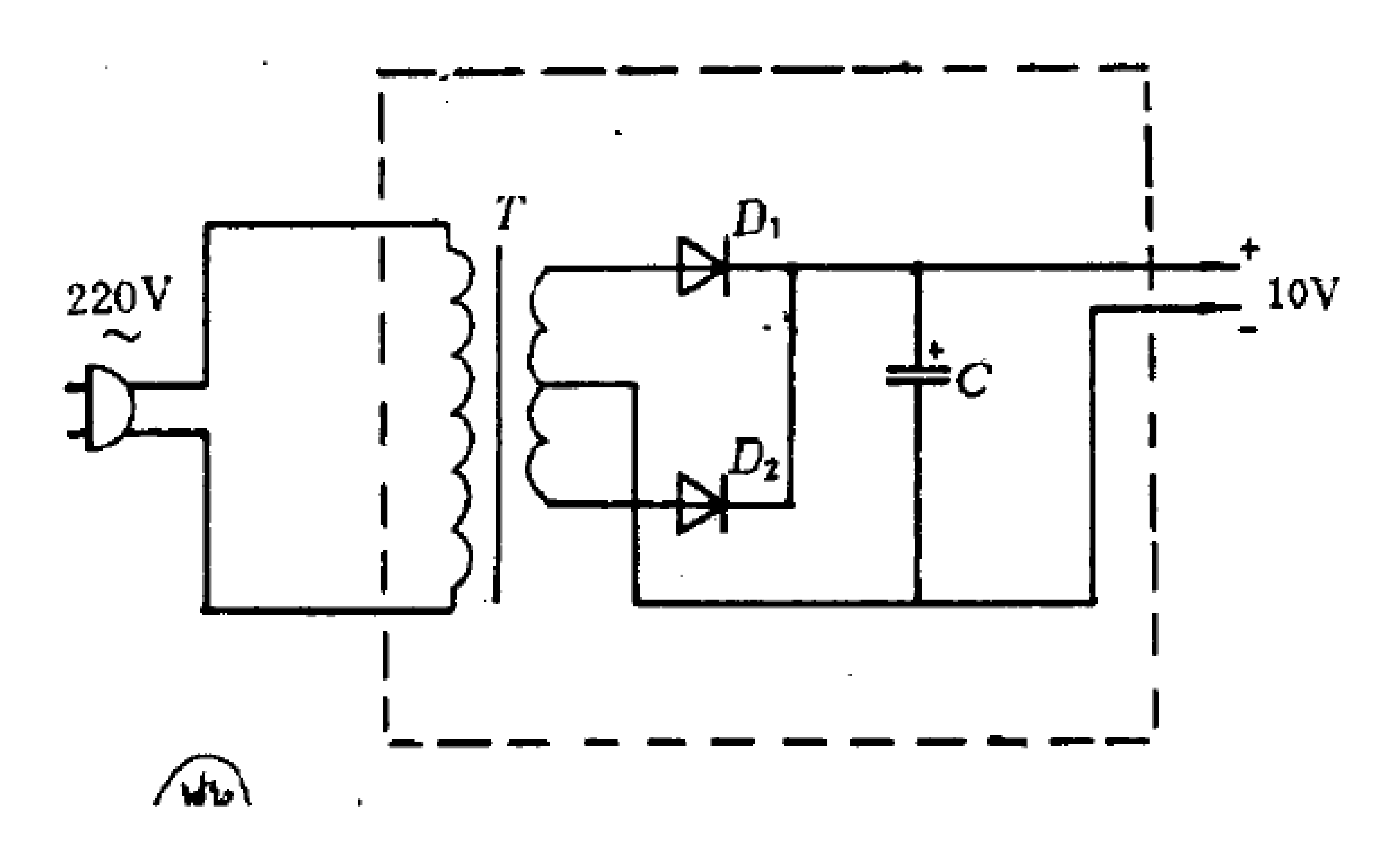


图5　电源变换器原理图

最大的地方。经常发生的故障以两大类为主：

(一)电缆损坏

控制盒与主机的连接电缆在玩游戏时经常弯折，特别是在控制盒的电缆出口处的压齿部分，电缆的一面被压齿紧压着，另一面又是自由晃动部分，因此其中间部分最易发生断线。多芯电缆的一股或多股塑料绝缘导线内部断线或时断时续，就能使控制盒上的部分或全部按键失效，表现在图像上就是按下按键不发生相应的动作，或有时有动作，有时不动作。检修时，折开主机和控制盒的后盖，用万用电表的电阻档，测量每根导线的电阻值，如发现电阻不为零，或产生时通时不通的情况，则可确定是电缆中某根导线有断线故障。修理时，可将断线部分或有隐患部分的电缆剪去，然后按照电缆中各种颜色导线原来的焊接位置，重新将新线头焊接好。不同游戏机的控制盒和Ⅰ、Ⅱ号控制盒中电缆芯线的颜色不尽相同，在

重换新电缆和新控制盒时，必须注意各芯线的实际接线位置，必要时可查对接线图。

（二）导电橡胶损坏

在控制盒内各按键的动作都是通过按键下方的导电橡胶与印刷板上的导电接点接触，然后输出接触状态信息的，导电橡胶是否正常可用，印刷板上接点情况如何都直接影响控制盒的功能。

导电橡胶的损坏有机械损坏和电气损坏两种：

机械损坏即导电橡胶的黑色导电部分与外缘白色或黄色塑料部分发生断裂，以致导电部分失去弹性，按下按键后，按键不会弹起，表现在图像上是不按键也会自动工作，或因导电橡胶移位使按键失效。发生这种现象，只能更换新件。

电气损坏是：导电橡胶使用日久，导电层磨损严重，不能使印刷板上的接点与按键导通；或者是研磨下来的导电层碎屑与灰尘等物使接触点产生粘连现象。发生前者现象能使按键失效，发生后者的现象是不按键也能自动工作。检修时，用万用电表的 $R\times1$ 档测量导电橡胶的黑色导电层的电阻值，应在几十欧姆左右，如大于 100 欧姆时，必须换新。

印刷板的接点部分应经常保持清洁，在清除触点上的污物和影响导电的金属氧化层时，可用学生用橡皮擦擦除，或者用脱脂棉花蘸上无水酒精清洗。切不可用坚硬的物体，如金属起子或刀去刮除污物，因为这样会刮掉原有接点上的导电层或使金属镀层损坏，致使金属氧化更为严重，导致永久性损坏。

另外，还可能产生如下的一种不太常见的故障：一只控制

盒内的故障使另一只控制盒也无法工作。发生这种现象是一只有故障的控制盒内的地线（电源负极线）折断，使控制盒内的所有引线都处于高电位，通过主机内部接线使另一只控制盒也无法正常工作。该故障的检查方法是：用万用表测量其电压，即先测量主机的 5 伏电源电压，再测量控制盒中电源电压，如控制盒内无电压，可用万用表黑笔接主机地线，红笔接控制盒正极端，再用万用电表黑笔接控制盒负极，红笔接主机正极端，交叉检查电压，以确定哪一根电源线已断。

速度选择开关失效或连发键（TURBO）不起作用：除了按键导电橡胶的原因外，可检查由集成电路 CD4069 或 NE555 组成的振荡电路是否起振。由于该振荡电路的振荡频率较低，可用万用电表的 5 伏电压档，测量振荡器的输出端电压（图 4(*b*)的 Ⅱ、Ⅲ开关选择端和图 4 的(*c*)中 NE555 的 3 脚），振荡输出电压应在 1.8～2.8 伏之间，电表的指针应有明显摆动。在图 4(*b*)中，由 CD4069 组成的两个振荡器频率不同，电路中电阻较大的（2.4 兆欧）的振荡电路的振荡频率较低。一般估算频率可用 f(频率) $= 1/2.2RC$(赫)公式计算。如 $R =$ 2.4 兆欧，$C = 0.033$ 微法时，$f \approx 6$ 赫，则万用电表指针在测量该电路振荡电压时每秒钟振动 5～6 次。在使用控制盒时，当 K_1、K_2 放在Ⅱ位置时，按动 A、B 键不放时，相当于每秒钟按动 A、B 键 5～6 次，这种连发键对减少操作时手的疲劳和游戏的顺利过关有一定帮助。如无摆动，说明电路无振荡输出，可检查电源电压和电阻、电容的数值，只有排除所有外围元件故障的可能性，最后的怀疑对象才是集成电路。根据一般修理经验，如果不是因为电源电压接反或者突然发生高压击穿现象，控制盒内的集成电路的损坏率是很低的。

五、主机的常见故障及检修

(一)无图像 无声音

首先检查彩色电视机的调谐器是否处于游戏机射频输出的频段,频道位置是否准确。检查方法是:把游戏节目卡以正确的位置插入游戏机主机的节目卡槽内,在游戏机的射频输出插孔(RF/OUT)和电视机75欧天线插座间用无故障的射频电缆连接,将电源变换器的电源输出插头插入主机的电源插座(AC ADAPTER)上,接通游戏机和电视机的电源开关,调节电视机的调谐器,由于各种不同型号的游戏机所选定的频道位置不全相同,所以要在各个频段和频道搜索一下。有时可在某些频道看到不稳定、不清晰的游戏图像,这是电视机收到了游戏机调制器发出的高次谐波所造成的,也证明主机工作是正常的,是由于电视机未调到游戏机射频输出的主频道,可继续再调节,直至有清晰稳定图像出现为止。如多次搜索仍无踪影,说明主机内部已有故障(电视机本身故障应排除在外)。

主机故障的检查应先从电源供给着手。在对游戏机原理和工作过程有一定程度的熟悉和了解后,并具备一定的电子学知识和技能的基础上,对主机中出现的常见故障是能检查、分析和判断的。在断开电源后,打开主机后盖,拆下电脑板和调制器板(部分游戏机主机的电脑板和调制器板是装在一块印刷板上的),然后再接通电源。先用万用电表的电压档检查电源电路,其电源插座端的电压应该在8～12伏左右。三端

稳压集成电路 7805 上的电压测量时，应注意其外形结构，7805 的外形如同大功率塑封三极管，其中央引脚接地（电源负极），两边的两根引脚之一是直流输入端，另一引脚是直流输出端，随着外界市电电网的变化，输入电压可在 8～12 伏之间变化，而 7805 的 5 伏输出电压是非常稳定的。某些离开配电变压器较远的边远地区，或者是电压不稳定的山区农村，一般情况下彩色电视机对这种市电是能适应的。这是由于彩色电视机内部的开关电源的电压适应范围较大，故能正常工作。但是，利用变压器降压的线性稳定电源却难以正常工作了。如三端变压器 7805 的输入电压小于 8 伏后，其输出电压将不能稳定在 5 伏；但当输出电压达到 4.5 伏左右，主机电脑板就不能正常运行。当出现这种情况时，甚至使一些初级维修人员误以为是大规模集成电路中央处理器（CPU）和视频处理器（PPU）损坏，而贸然更换集成电路。

当 7805 的输出端电压为 5 伏时，可用万用电表的电流档（把万用表置电流档，串联在电路内），测量主机的工作电流，主机正常工作电流为 350～500 毫安，如过大，可检查 7805 的输出电容有否短路或漏电现象，或其他集成电路及分立元件有否短路现象发生。检查时，可采取逐级断路法检查，以确定故障所在。在电源部分的维修中还有一些特殊故障，如在检查一台不工作的“小天才”游戏机时，发现 7805 工作正常，输出电压 5 伏，而电脑板上的 CPU 和 PPU 的 40 脚（即电源输入端）只有 4.5 伏。开始以为是 CPU 和 PPU 消耗电流过大，使印刷铜箔引线的电阻产生电压降，致使集成电路上电源电压降低，但测量整机电流在正常值范围之内，故可排除由于整机引起的；最后逐级检查，才发现是电源开关接触电阻过大，

使送到 CPU 的电压降低到无法正常工作的程度。必须注意，由于整机电流较大，电源开关中只要有 1 欧左右的接触电阻，就会使电源电压降低 0.5 伏，因而造成机器故障。

当电源故障排除后，仍无图像无声音，则先判断是电脑板故障还是调制器故障。在没有正常工作的游戏机可供对比试验，也没有示波器观察各点波形时，可用以下方法作一简单检查判断：

根据电原理图，查出由主电脑板通向调制器板的多导线引线排（引线的数量随不同型号的游戏机而有所不同，少则 5 根，多则 8 根），其中除了电源正负极引线外，最主要的是两根："音频线"（AUDIO）和"视频线"（VIDEO）。检测时，先将游戏节目卡插入节目卡槽内，接通电源开关，再取一压电喇叭或压电蜂鸣片（HTD）用引线将压电陶瓷两极引出，一根引线接主机电源负极（地线），另一根引线接到从主电脑板通向调制器板的引线排中的"音频线"，如果听到有游戏进行过程中发出的音频信号，可初步判断中央处理器（CPU）工作正常，因为音频信号是由 CPU 输出的。如果把压电喇叭接到"视频线"上，如能听到 50 赫的场频哼声，也可初步判断视频处理器 PPU 工作正常，因为视频信号中的 50 赫场同步信号容易通过电声转换器，被人耳听到，而行同步信号频率达 15625 赫，已接近超声波，人耳不易觉察，其他视频信号变化人耳更难辨别。如手头无压电喇叭，压电蜂鸣片音量又太低，听不清楚，可用一输入阻抗较大的低频放大器进行检查，则效果更好。当主电脑板的音频视频信号输出都正常，则无图像、无声音的故障应在调制器内部。

中央处理器 CPU 和视频处理器 PPU 在正常工作时有一

定的温升，常达40℃左右，这是正常现象；其他集成电路一般用手接触表面时，无明显温升。如发现有温度过高现象，可更换集成电路。CPU和PPU一般不直接焊在印刷板上，而用40脚的专用插座焊在印刷电路板上，然后将集成电路插在插座上，以便于更换。如手头有相同型号的CPU和PPU，把有怀疑的CPU或PPU从插座上拔下，换新一试。但插座的接触是否良好，元件焊接有否虚焊，印刷电路板是否发生隐蔽的断路和短路，都会影响集成电路的工作。所以，只有排除集成电路外围的故障，才能最后以更换CPU、PPU等集成电路的方式来检修游戏机主机。

CPU和PPU是由时钟信号发生器产生稳定的高频振荡来统一步调进行工作的，在附图1中的石英晶体 X_1 是否失效，电路是否有振荡输出，也是决定机器是否正常的关键。检查电路是否起振方法是：用万用电表的5伏直流电压档测量 R_9 两端的电压，用起子接触 X_1 与 C_5 的中点时，如电压发生一定幅度的变化，则电路是起振的。

（二）有声音 无图像

出现这种故障时，也可用前面介绍的方法来判断故障发生在电脑板还是调制板。有声音，一般说明CPU工作正常；如有场频信号输出，也能说明PPU工作正常，故障将在调制板上。当无场频信号输出，先重点检查PPU的外围元件，PPU的时钟信号输入端（CLK）18脚有否振荡电压输入，21脚有否视频信号输出（也用压电陶瓷片检查场频声音）。如21脚有信号而调制器板的视频输入端无信号，说明三极管 Q_1 失效或电阻 R_6、R_{12} 断路。节目卡与卡槽接触是否良好也

是应查项目。

(三)有图像 无声音

有图像出现时，说明主电脑板上集成电路 CPU 和 PPU 的一般工作正常，再用前面(一)中介绍的方法检查“音频线”是否有声音信号输出(游戏卡必须插上，否则无声音)，如有游戏节目的声音，可判断故障在调制板上。可用如下方法检查调制板：在调制板上(附图 2)从接线排上的 A 端循迹跟踪检查 C_{32}、C_{31}、R_{34} 和 6.5 兆赫伴音载频振荡部分的各元器件及印刷板是否有损坏。必须注意，有时虽有振荡但频率发生偏移，这样也收不到声音。因此可用起子微调振荡线圈中的螺纹磁芯，检查是否是这种情况。调节磁芯时应注意先向一个方向(如顺时针方向)旋动几周后，未听到声音或声音反而减弱时，再向另一个方向(如反时针方向)旋动同样圈数后，再继续旋动几周，但不要沿顺时针方向一直旋到底部，以致损坏磁芯和线圈。电路一切正常而无声音的游戏机，大多是振荡频率偏移造成的，所以在调制板上的屏蔽金属罩上留有调节孔，以供检修时调节用。在调制板的金属屏蔽罩上一般有两个孔，一个孔内有一只与半导体收音机的中频变压器外形相同的振荡线圈就是伴音载频振荡器线圈，其磁芯较大；另一个孔内有无外壳的线圈，其磁芯较小，甚至无磁芯，一般不宜拨动，这个孔供调节射频振荡频率，即电视接收频道用。

当“音频线”上无声音信号，而用起子或镊子碰触“音频线”，如电视机喇叭中有感应交流声发出，则可判断主电脑板上有故障。然后，可按照音频信号的流向，逐个检查有关电阻、电容。如附图 2 中的 R_4、R_5、C_9，IC_9 中一个门电路，游戏节

目卡中 45～46 的短路印刷电路等是否都能传递音频信号。由于音频信号的来源是 CPU 的 1、2 脚，最后应检查这两根引脚上是否有音频信号输出，如果无音频信号，而用起子碰触这两根引脚时电视机喇叭中有交流声，说明 CPU 部分电路故障，可更换 CPU 一试。

CPU 的 1 脚和 2 脚输出的音频信号有所不同，一般 1 脚输出矩形波和三角波，音响效果是音乐伴奏信号和子弹发射的啸叫声等乐音；而 2 脚则输出有节奏的伴奏噪声和子弹、炮弹爆炸噪声。这两路声音经 R_4 和 R_5 输出合成为一路音响效果声音。

一般来说，集成电路的损坏率比外围阻容元件及分立晶体管的损坏率要低，所以首先要检查各元件的工作情况，一些难以估计的现象都会发生，如：电解电容器漏电、无电容量，电阻值接近无穷大，元片电容器短路，线圈断路，晶体三极管中某一 PN 结已击穿或有软击穿现象，都会影响集成电路以及整个电路的工作，只有排除这些外围元器件的故障后，才可对集成电路进行检查。集成电路一般是无法修理的，只有用替代法检查并换新。

（四）图像发生分裂 画面混乱

在游戏节目卡与主机的节目卡槽之间有接触不良或某个别引脚没有接触到槽内卡簧时，会产生图像发生分裂，画面混乱现象。因此检修前，应先插紧节目卡，然后再按复位键(RESET)，如图像复原，说明节目卡接触不良；如图像仍有分裂混乱现象，可关断主机电源后，将游戏节目卡取下，检查卡与槽之间有没有脏物粘连，并用无水酒精将槽擦洗一下，然后

再将节目卡插入槽中，再观看图像。当主机无故障（可用无故障节目卡试机），图像仍不正常，可判断节目卡本身有故障。

有的游戏者不按照操作规程操作，在没有关断主机电源时，任意插拔节目卡，也会造成图像混乱的现象，但如按复位键后还能正常工作，说明游戏节目卡未损坏；如果多次复位后仍不能正常工作，可能游戏节目卡已造成永久性损坏，无法修复了。

有些图像混乱现象是 CPU 或 PPU 发生故障而引起，如每次开机后过一段时间图像即发生混乱，可能是 CPU 或 PPU 的热稳定性不良造成的；另外，随机存储器（RAM）6116 发生局部损坏，也会使图像混乱。这些故障都可用替代法检修。

（五）屏幕上图像不稳定

当出现屏幕上图像不稳定现象时，可以微调电视机上的调谐器。如能正常工作，说明图像不稳定现象是电视机的调谐器所选频道与游戏机的射频发射频道有偏移造成的。但是，若过一段时间后又发生类似的现象，又需要微调电视机的调谐器才能得到稳定清晰的画面，这样的故障在排除电视机本身可能出现的频率漂移后，可以检查游戏机的调制器内部，通常是射频振荡器中元件的热稳定性不良或有漏电现象引起振荡频率的漂移所造成的，可用替代方法检修。

（六）屏幕呈单色光栅 但无游戏图像

一般彩色电视机在没有收到电视台播出的节目信号时，在屏幕上的黑色背景上出现一片杂乱无规则的彩色花纹；当电视台只有射频信号或者只有行、场同步信号而无节目内容

和彩条信号时，屏幕上呈现淡灰色光栅。游戏机接到电视机上后，如也发现类似现象，只有单色光栅而无节目内容时，说明游戏机的调制器正在工作。因为调制器工作时，屏幕上的彩色花纹就会消失。但 CPU 和 PPU 的信号都收不到，可参阅前面介绍的方法分别检查 CPU 和 PPU 是否正常工作。如果只有 PPU 工作而 CPU 不工作时，屏幕上会出现呈宽银幕状的光栅，这是由于 PPU 产生的行、场同步信号使电视机的行频、场频信号同步所造成的现象。在确定故障发生在 CPU 之前，应先检查游戏节目卡，因为没有插上游戏节目卡而开机会呈现有光栅、无图像也无声音的现象。游戏节目卡与部分卡槽中弹簧片接触不良，或者游戏节目卡本身损坏，也会出现这类现象。所以，应先检查游戏节目卡槽与节目卡的接触处是否导电良好，有无污垢或氧化层；游戏节目卡内部印刷板是否断裂，元件与集成电路部分接脚是否有虚焊、脱焊，然后换一版新游戏节目卡试用一下。待排除节目卡故障后，再检查 CPU 的外围元件直至更换 CPU。每一次试机时，除接通电源外，要不断按动复位键，使 CPU 和 PPU 处于初始状态，让 CPU 开始工作后，不断读出节目卡中 ROM 的程序信息，按步就班的工作。

六、游戏机的电视制式转换与时钟频率的关系

由于原装的任天堂游戏机输出的彩色全电视信号是美国和日本等国家和地区使用的正交平衡调幅制（NTSC），NTSC 制式的场频为 60 赫，行频为 15750 赫，彩色副载波频率为 3.579545 兆赫。我国和香港地区的彩色电视制式是逐行倒

相正交调幅制(PAL),场频为50赫,行频为15625赫,彩色副载波频率为4.43361875兆赫。内地和香港地区的PAL制式还有伴音载频上的区别,内地电视机的伴音载频是6.5兆赫,而香港地区则为6兆赫。不过伴音载频的差别不大,只需微调一下伴音载频振荡器就可收到声音。但彩色电视制式的不同使原装任天堂游戏机不能在我国使用,在国内销售和组装的任天堂类游戏机都是经过香港和台湾的厂商加以改装或修改原设计制成的。

例如,修改原设计较好的方案有以下两种机器:

(1)某型号"小天才"机:CPU和PPU分别用87007P和87008P,只用一块主振频率为26.601712兆赫的石英晶体,它的六分频为4.4336186兆赫,PPU输出PAL制式全电视信号。

(2)某型号的"任天堂"红白机:CPU和PPU分别用UA6527P和UA6538,主振石英晶体频率也是26.601712兆赫,PPU也输出PAL制式全电视信号。

这两类机型的调制器比较简单,不用在调制板上进行制式转换,所用石英晶体只有一块,整机时钟信号由同一振荡源提供,线路简洁、工作稳定。

还有一类主机用两块石英晶体分别作为CPU和PPU的主振源。一块谐振频率为21.47727兆赫(其六分频为3.579545兆赫)的石英晶体作为CPU的主振源;另一块谐振频率为26.601712兆赫的石英晶体供给PPU作主振源,这样的主机也输出PAL制式彩电信号,所以调制器也是简单的。

改装调制器的方案有多种,常见的方案有如下两类:

(1)利用制式转换专用集成电路PAL16R6ANC的游戏

机：如附图 1 和附图 2 所示，CPU 和 PPU 分别为 87007 和 87008，共用一个 21.251465 兆赫时钟源，这样能使 PPU 输出的视频信号中的行、场频接近 PAL 制，彩色制式转换在调制板上，用专用集成电路 IC_{11} 进行制式转换，时钟信号由石英晶体 X_2 提供，其振荡频率为 17.734475 兆赫是 4.4336187 兆赫的四倍频。

与这种方案类似的还有：CPU 和 PPU 分别为 RP2A03G 和 RP2C02G－0，公用时钟频率为 21.47727 兆赫；制式转换用 PAL16R6ANC，用频率为 17.734475 兆赫的石英晶体作时钟源。

（2）利用制式转换专用电路 PAL5060 的游戏机：PAL5060（MK5060）电路的外围比 PAL16R6ANC 简单，也用 17.734475 兆赫的石英晶体作主振源。PPU 和 CPU 分别用 6528 和 6527，电脑板上的主时钟源由频率为 21.251465 兆赫的石英晶体提供。

由上介绍的各例可知，不同型号的 CPU 和 PPU，利用不同的石英晶体进行配合，最后都能产生 PAL 制式的彩色电视信号，供内地和香港地区的彩色电视机进行电视游戏活动。

七、游戏机主机的 CPU 和 PPU 的代换

由上介绍可知，中央处理器 CPU 和视频处理器 PPU 与石英晶体的配合不是随意可以组合调换的。

一般情况下，不同种类的游戏机主机上的 PPU 不能互相调换，否则会因为时钟频率的不同，出现图像不稳定、不同步的现象；而中央处理器 CPU 可以互相代换，不一定会影响图

像同步，只是声音频率略有变化，不会影响游戏过程的进行。从有些 CPU 和 PPU 型号的后缀上也可以区分是配合哪种晶体的，如 87007P 和 87008P 用于 26.601712 兆赫时钟电路的机型，而不带“P”的电路，如 87007、87008、6527、6528 等则用于 21.47727 兆赫或 21.251465 兆赫等时钟频率的机型。

八、游戏节目卡的故障及检修

（一）游戏节目卡故障的判断

游戏节目卡的内部是由大规模集成电路的只读存储器 ROM 和随机存储器 RAM 组成，在插上主机卡槽中后，也消耗一定数量的电能。一般不插游戏节目卡的主机的总消耗电流为 300 毫安左右，插上游戏节目卡后，根据不同容量的节目卡消耗电流也不同，如：插上 A 卡，整机耗电约 350 毫安；但插上 H 卡，合卡则耗电在 500 毫安左右。当插上节目卡后，主机电流超过额定值太多，则应检查节目卡内部有否短路、击穿等现象。

当节目卡插到游戏机的卡槽内（注意！节目卡不能反插），接通主机电源开关，如屏幕上出现混乱的破碎图像，按动“开始”(START)键后，游戏节目不能正常启动，有时画面仍有错乱现象，只是错乱程度略有变化。要判断是游戏机故障还是节目卡故障，可以换一版其他节目卡上机再试，如能正常运行，可判断游戏机无故障。但是，是否节目卡有问题，还需将有怀疑的节目卡放在其他型号的游戏机试用，才能最后判断。因为“任天堂”游戏机与其他型号的游戏机，如“小天才”

机，只能互相兼容使用一些低容量的游戏节目卡（低 K 卡），而一些高容量的节目卡，如 256K 及以上的高 K 卡，有的只能在任天堂机上正常使用，也有的只能在小天才游戏机上正常使用，不能兼容。这些节目卡本身并没有问题，只是对拥有游戏机的用户在选购节目卡时，必须提请注意：最好是带机选卡，以免用高价购来的节目卡无法使用。

当节目卡本来能正常使用，后来却不能使用，游戏机却是正常的，这时可以判断游戏节目卡发生了故障。

（二）游戏节目卡故障的检查与修理

1. 接触不良

由于节目卡上有 60 根引脚，在双面印刷板的两面各有 30 根镀金引脚，与此对应的是主机上有一排 60 根金属弹簧接触片与 60 根引脚紧密接触，使节目卡与主机连成一个整体。但节目卡经常要更换，频繁的插拔操作会影响金属弹簧片的弹性，灰尘与油污会影响导电层的接触，所以接触不良的现象是经常发生的。当有部分弹簧片与节目卡插脚接触不良，就会不产生图像、部分图像破碎、部分图像显示不出、文字缺笔画、画面缺颜色或缺少部分线条，甚至在空白的画面上显示零碎的单元图像。

检修时，先清除卡槽内弹簧片上的污垢，用条状毛毡蘸上无水酒精插入槽内，擦净接触处污物，用尖镊子校正不整齐的弹簧片，然后再清除节目卡上的污垢。

清除节目卡上的污垢，最好是将节目卡的外盖打开。注意，有些节目卡用自攻螺钉固定，并在其上加有标贴纸，应揭开标贴后才能打开盖。另外，许多节目卡用卡键盖紧，在准备

打开这种节目卡的前后盖时，注意不要用起子和刀硬撬，用力硬撬会把盖口附近的凸起的安装键撬断，这样会使再装配发生困难，一般可以用小平口起子在节目卡的前盖侧面有槽口部位稍用力压入，然后扳起后盖，可无损打开。节目卡除了前后盖外的芯子是一块装有集成电路和部分其他元件的双面印刷线路板，清洗的重点是卡口附近正反面的镀金铜箔引脚。其清洗方法与游戏机控制盒中的按键接触点上污物清除法相同，先用橡皮擦擦除，然后用无水酒精和脱脂棉花清洗。同样严禁忌用金属和其他硬质工具去刮除污物，以免造成永久性损伤。

还有一些特殊的接触不良现象也应注意，如有一版新的特卡，在游戏过程中只要稍碰主机，画面就会停顿下来，任何按键都不起作用，按复位键后，有时能重新启动有时却无法启动，摇动节目卡后再启动，有时能正常运行。开始怀疑主机内部有接触不良等故障，但换其他节目卡时一切正常，这才怀疑节目卡本身。拆开节目卡一看，崭新的镀金铜箔引脚闪闪发亮，似不会有污物存在；但仔细检查才发现发亮的镀层表面有一层透明的薄绝缘层，部分绝缘层已破坏，但稍一振动，接触点移动后又不导电。最后费了很大劲，才用薄木片将绝缘层清除干净，上机再试，不再发生类似故障。这是游戏节目卡在制造过程中，工艺流程不健全造成的，如能在装配外壳前进行一次抛光工艺，就不会发生这种现象。另外，有些用户在拆断安装键齿后，再装配时不慎将胶水流到导电引脚上，使引脚包上一层绝缘，节目卡也产生类似上面的故障。这些绝缘层无色透明，与常见油污不同，最容易被忽略，也是修理人员最伤脑筋的故障。

2. 部分印刷电路断裂

由于插拔节目卡时，没有使用节目卡推出键，而是用力摇晃节目卡拔出，这样会使节目卡在接近槽口的部分受到较大的应力作用，时间一长，这部分的印刷电路上的铜箔会发生断裂，使电路断路而使机器不能正常工作。这些断裂缝隙往往是肉眼难以觉察到的，检修时可把有怀疑的部分铜箔上的绿色阻焊层刮去，露出铜箔本色，就可检查出缝隙所在；也可用万用电表 $R\times1$ 档，进行电阻测量后，确定故障所在，然后把断线焊上，并在槽口断裂部分吃上焊锡，再在其上补焊一块铜箔片，以防该处再次断裂。

3. 集成电路和元件有虚焊现象

这种故障也是常见现象，由于元器件表面搪锡工艺不良，在波峰焊接流水线上，有部分元器件由于表面氧化层的影响，使这部引脚线只是埋在焊锡堆中，而没有真正焊牢。这样，在受到震动和其他机械作用时，元器件与印刷板之间发生松动以至脱开，会造成时断时续的不良接触，游戏图像也时好时坏。排除方法是：在仔细观察各焊接点时，用手扳动有关元器件，观察是否有虚焊的松动现象；必要时，可用万用电表测量电阻值。发现虚焊元件，应将其接触不良部分的表面氧化层用力刮去，用松香焊锡丝先使元器件表面吃锡良好，最后焊牢在印刷电路板上。注意，所有焊接过程不能用焊锡膏，以防后患。

有部分节目卡内部的集成电路不是标准的双列直插塑料封装，而是用黑胶软封装的，这种软封装电路虽看不到虚焊现象，但因集成电路硅片直接装在印刷板上，如过分扭动印刷板，使黑胶内部电路断路。如出现这种情况，是无法修复的。

4. 其他故障

由于游戏节目卡的插脚多，印刷电路引线密度大，一些大容量游戏节目卡内几乎装满集成电路存储器，印刷板上还有大量的金属化孔连接正反面印刷电路，所以在长期使用过程中会产生断路、短路、虚焊以及元器件失效等现象。但是游戏卡中，除了大规模专用不可改写的只读存储器（ROM）外，一般都可代换修理。而在常见故障中，集成电路的损坏率是较低的，因此一般不要随便拆卸与更换集成电路。特别是那些无法代换的存储器，其内部局部电路存在故障，使游戏进行到某一部分即告停顿，这种故障常属无法修复的故障，有时会自愈，也有永久性报废。

长期使用的经验告诉我们，真正损坏而无法修复的节目卡的数量是极少的。

4

电子游戏机功能开发设备

当家用游戏机逐渐普及到各个家庭，许多配合游戏机的外围设备也不断上市，通过这些外围设备，游戏者可以进行各种各样的全新的游戏，甚至可以自己修改和编制游戏程序。有几种国外常见的设备，相信不久也会在国内出现。下面将这些设备的基本用法作扼要介绍。

一、磁盘游戏

一些刚上手的较复杂的节目卡要想打到底，很费时间，特别是许多新出品的游戏节目卡，容量越来越大，难度也不断提高，有时花了大量的时间，只能深入到游戏内容的十分之一；有的游戏版面很多，每版都难以过关，即使闯到一半也常以失败而告终，又得从头开始，如此重复失败的经历，往往使游戏者厌倦，但又不甘心；一版高级特卡、金卡、卡王的价格往往会超过游戏机主机价格，这对游戏机的拥有者来说，不断购置新节目卡，无疑是沉重的负担。

针对上述情况，在国外，近几年来流行的解决方法有两大类：一是利用价格低廉的软磁盘（磁碟）代替高价的节目卡；另一种是利用专用的存储器（RAM）接口卡，将节目卡中的程序

内容存储起来，进行重复的、甚至慢动作的游戏。

从原理上看，节目卡是将游戏程序（软件）存入卡内的只读存储器（ROM）中，而这些只读存储器内的程序都是不能改写的，而磁盘内所装入的程序是能够擦除而重新改写的，只要有适当的设备，还可以自己复制（COPY）游戏节目。想做到这一点，凡是拥有任天堂红白机的用户，只要购置一台供任天堂游戏机专用的软磁盘驱动器（FDD）——商品名为 FAMILY COMPUTER DISK SYSTEM，编号 HVC022。其体积为 34.5×25×7 立方厘米，使用 9 伏直流电源。另外再配接一只黑色 T 字形接口卡（体积为 11×12×4.5 立方厘米，其内部有微处理器和大容量随机存储器 RAM）。任天堂磁盘驱动器所用的磁盘是 2.8 英寸专用游戏磁盘，除了软件厂家生产的磁盘游戏外，也有在游戏机中现成复制或自己复制的。市场上除装有游戏的磁盘外，还有空白磁盘出售。

使用磁盘进行游戏的方法是：

先将黑色 T 字形磁盘接口卡插在任天堂游戏机的 60 芯节目卡槽内，再把接口卡的 11 芯电缆插头插到磁盘驱动器后面的插座内；然后将电源变换器的直流输出插头插在游戏机主机和磁盘驱动器上的电源插座上（此时要用有两个输出插头的电源变换器，在港台俗称"双头火牛"），打开电源开关，接通电视机，将存有游戏程序的磁盘插入驱动器，驱动器不断将磁盘中各扇区的游戏信息输入接口卡 RAM 中，供游戏者进行游戏。由于早期的接口卡内的 RAM 容量有限，所以每当 RAM 中的内容玩完，屏幕上就显示出信息，"现在正在读出磁盘信息"，游戏者只得等待下一轮游戏的开始，不能连续玩下去；后来陆续推出的接口卡容量就越来越大，最多的可达 4M

甚至 6M 以上，这样，即使高级特卡的全部内容也可一次装入。

任天堂磁盘驱动器配合 T 形接口卡后，对于各种操作，都能在屏幕上显示是正确还是错误，如磁盘损坏、电源不足等等 27 种出错信息，都能以代号方式显示在屏幕上。

除了任天堂游戏机外，其他品种的游戏机也相继配合有不同的磁盘驱动器，有通用的 8.9 厘米（3.5 英寸）和 13.3 厘米（5.25 英寸）的驱动器，也有专用的 5 厘米（2 英寸）磁盘驱动器（如世嘉的 MEGA DRIVE）等。

二、SAVE/ LOAD

SAVE 是将机器的内存程序装入磁盘操作，LOAD 是将磁盘上的程序装入机器内存操作。

对于某些大容量的接口卡，不但可接磁盘驱动器，也可将一盒普通节目卡直接插在接口卡上部 60 芯槽内，利用这种特种接口扩展器就可进行一般节目卡无法进行的游戏。如要想通过很难过关的一场游戏，可以利用控制盒按键，先按下“选择”键不动，再按 A 键，这时出现在屏幕上的画面就被记忆在接口扩展器内的 RAM 中，这个操作称之为“SAVE”；若在这一关屡遭失败，可以马上按“选择”键不动，再按 B 键，屏幕上就会回到刚才做过“SAVE”的画面，重新开始这一关的游戏，而不必回到全部游戏开始的标题画面去，这个操作叫做“LOAD”。这些操作可以多次重复，许多难以完成的高难度游戏就容易过关，而不必重复那些容易过关的版面游戏了。

三、慢动作游戏

某些接口扩展器还具备在游戏过程中进行多种游戏方法的选择功能。如游戏速度的选择，你可以根据游戏难度选择一些原来游戏速度的 2/3、1/2、1/3、1/4 和 1/5 等不同速度，这些都是慢动作游戏，一些难以应付的高速游戏，就可以顺利通过了。

选择方法是：在游戏过程中，先按 A、B 键，再按“选择”键，屏幕显示出该接口扩展器的选择表(MENU)，根据需要用十字键和“开始”键进行选择。当选择结束后，再按“开始”键就可退出 MENU 操作，并继续刚才的游戏，此时游戏的速度就是刚才选择的慢动作速度游戏。

配合任天堂游戏机和其他种类游戏机的接口扩展设备种类繁多，更新换代也很频繁，有些装置可互换，有些不可互换。接口扩展设备也有 NTSC 和 PAL 不同版本。需要的配套设备也各不一样。所以，在选用时不可盲目从事。许多操作规范及屏幕文字提示，与电脑的外围设备的操作及屏幕显示没有多大差别，对于具备电脑知识的游戏者是不会有多大困难的。

四、磁盘编辑器(DISK EDITOR)

近年来，国外市场上推出一套专为修改任天堂游戏磁盘程序的磁盘软件，利用这张磁盘可以有下列用途：

(1)能改变游戏磁盘中文件的序号；

（2）能将任天堂游戏软件的日文版说明修改为英文版，可以将一般游戏节目修改成无敌不死版、任意选择版数，不减能源、武器，以及改变主角的形状、颜色、位置和速度等；

（3）编写一些自己制作的程序、复制程序和简单的游戏节目；

（4）可以进行磁盘加密或解密处理等。

由于任天堂游戏机是采用 6502 系列微机的 CPU，所以一般的指令码和 APPLE Ⅱ 电脑使用的大同小异。

游戏程序既可以修改，游戏中的主角也可以调换，在某些改版游戏中，将一种游戏的主角换到另一种游戏中去，使这种游戏另有一种新鲜感，更引人注目。

例：可将普通游戏磁盘的超级玛莉改成不死版并选 255 版。其方法如下：

（1）载入 SIDE A FILE NO. 02(即第三个档案)；

（2）地址 \$ 6276 由 4A 改为 OO，

地址 \$ 62A8 由 07 改为 FF，

地址 \$ 71E3 由 CE 改为 AD；

（3）WRITE DISK；

（4）检查四个文件是否都已存在磁盘中，即修改完成。

利用控制盒 I 的 A、B 键，在画面右上方选择版数，最高可达 255 版。但要注意，最后一些版面是不能真正进行游戏的。

五、游戏节目卡复制机

1990 年日本推出了一部游戏节目卡专用复制 (COPY)

机，用它来复制任天堂的游戏节目卡，机名为 FAMILY SUPER WRITER。利用这部复制机，任何人都可以简单地复制任天堂游戏节目卡。

使用方法是：将游戏节目卡插在后面的插口槽内，将本机专用的“空白”ROM卡，插在前面的一个槽口内，按动机上的“开始”键（START），游戏卡内的程序就复制到ROM卡中去了，等程序抄录结束，就可将这盒ROM卡当作普通游戏卡，插到任天堂游戏机上进行游戏了。

复制机的ROM卡是利用ROM来存放程序的，只能一盒录一个游戏，虽然它不像RAM一样可以随时擦除原来的程序，重新录入新的程序，但由于ROM卡中的ROM是EPROM，可以用紫外线照射后擦除信息，所以也可以重复使用。

六、游戏节目的录像和录音

不论任天堂游戏机还是PC ENGINE机，都可以将自己喜欢的游戏节目内容用录像机录像或用录音机进行录音。

方法并不复杂，只要用射频电缆将游戏机的射频输出插孔（RF/OUT）与录像机的天线输入端连接，然后用另一根电缆将录像机的RF（75Ω）输出端接到彩色电视机的75Ω天线插孔内。当游戏开始后，调节录像机的调谐器，使它能收到游戏机的射频频道，电视机也同样能收到录像机输出的射频频道，然后按下录像机的录像键（REC）即可。由于这样的录像方式是经过射频变换，所以清晰度不太理想。

最好的方法是：使用有音频（AUDIO）和视频（VIDEO）输

出端的游戏机，用音频和视频电缆把这两个输出端分别与录像机上的音频、视频输入端相连，再用电视机作为监示器，这样录下的画面更为鲜艳清晰。如果自己的游戏机并没有音频、视频输出插孔，有经验的爱好者可以参阅本书前面所介绍的有关知识，从游戏机的调制器前接出，以供使用。

要用录音机录下游戏中的音乐，方法与录像类似，对有音频输出端的游戏机，可将电缆连接游戏机的音频输出端与录音机的线路输入端；对没有音频输出端的游戏机，也可从游戏机内调制器之前另外接出音频线，进行录音。

七、CD—ROM

CD—ROM 即激光唱盘存储器（光盘），CD—ROM 在游戏机上的应用，首先由日本电气公司（NEC）使用在 PC—ENGINE 型游戏机中。

CD—ROM 是大容量的存储装置，它具有 540M 的容量，相当于 PC—ENGINE 游戏节目卡容量的二千倍，应用于 PC—ENGINE 游戏机的 CD—ROM，实际上是包括激光唱机（CD—ROM PLAYER）、PC—ENGINE 主机以及将这两种硬件连接在一起的接口装置（INTERFACE UNIT）三件一体，统称 CD—ROM^2。PC—ENGINE 主机和激光唱机可以分开使用，分离开的激光唱机可单独放激光唱片，其左侧有立体声耳机插孔，前面有音量调节旋钮；但由于不能用电池驱动，所以外出时无法携带使用。当使用激光唱机时，在 PC—ENGINE 主机上要插入外形与 PC—ENGINE 机节目卡一样的一张系统卡（SYSTEM CARD），这张卡是附属于接口装置一起出售的。

系统卡的主要功能在于整理激光唱盘存储器（CD—ROM）软件中大量的文件资料，如有必要可取出有关情报，在整个装置中起管理作用；在与 PC—ENGINE 主机连在一起，可以进行 540M 大容量的游戏内容。在游戏的同时，用耳机接收有立体声的音响效果；如与专用的卡拉 OK（KARA OKE）放大器底座配合，则可以与屏幕上显示的画面清晰的、面部表情与轮廓都和真人一般的名歌手一同高歌。CD—ROM 的软件也在不断的推出之中。

八、CD—GRAPHIC

CD—GRAPHIC 即激光图像唱片，简称 CD—G 软件，常应用于卡拉 OK 游乐场所。内容以音乐软件居多，一般的音乐 CD—G 软件是在普通的激光唱片中加入静态的计算机扫描显示图像。当加上各种插图、配合立体声歌曲和伴奏，并同时显示歌词时，就可进行卡拉 OK 活动了。但因加有图像的激光唱片的市场价格较高，所以还未普及到各个家庭。

激光唱片中的图像画面与一般游戏机的游戏画面不同，没有角色，图像画面用读入（FADE IN）和读出（FADE OUT）来切换，采用普通画面卷动方式，主要重视音乐效果。

要在 PC—ENGINE 游戏机上使用 CD—G 软件，首先是采用三位一体的 $CD—ROM^2$系统，并使用 CD—ROM 启动用的系统磁卡，即外形与 PC—ENGINE 机所用的节目卡一样的专用系统卡（SYSTEM CARD）。到目前为止，系统卡的版本已从 Ver1. 0、Ver2. 0 出到 Ver2. 1 版，旧版的系统卡是随机发售的，Ver2. 1 版本是单独出售的。

把 Ver2.1 系统卡插入主机卡槽后，启动放有激光图像唱片的激光唱机，就可根据屏幕显示的各种图表上的指令进行操作。

由 CD—ROM 和 CD—GRAPHI 介绍知，利用激光唱盘存储器，不但可以进行大容量的游戏，还可以存放音乐和图像作为卡拉 OK 设备，今后还会向“语言教学应用软件”方向发展，成为视听统一的“教科书”。

5

电子游戏机 英汉名词对照表

A:

A 安培(mA 毫安培)

ACTION GAME 动作游戏

AC ADAPTER 交流一直流电源变换器

ANALOG 模拟

ATARI 雅达利公司名

AUDIO 音频、声频

AUTO FIRE 连射

B:

BACK UP 备用

BATTERY 电池

BGM 背景音乐

BIT 位、比特

BUTTON 按钮

BYTE 字节

C:

CABLE 电缆

CARD 卡

CD(DIGITAL AUDIOCOMPACT DISC) 数字激光唱片

CD—ROM 激光唱片存储器

CD—ROM PLAYER 激光唱机

COLOR　彩色

CONTINUE　继续

CONTROLLOR　控制器

COPY　拷贝、复制

CPU (CENTRAL PRO CESSING UNIT)　中央处理器

D:

DIGITAL　数字

DISK (DISC)　磁盘(磁碟)

DOT　点、象素

DOWN　向下

DRAM　动态随机存储器

E:

EDITOR　编辑器

EJECT　推出

EPROM　可擦除只读存储器

F:

FAMILY COMPUTER (FAMICOM)　家用计算机,任天堂游戏机

FD (FLOPPY DISK)　软盘

FDD (FLOP DISK DRIVE)　软盘驱动器

FIRING　射击

FM (FREQUENCY MODULATION)　调频

FORMAT　格式(存储器中)

G:

GAME　游戏、运动、竞赛

GAME BOY　便携式任天堂游戏机商品名

GAME GEAR　便携式世嘉彩色液晶游戏机名

GAME OVER　游戏结束

GRAPHIC　计算机图形

H：

HARDWARE　硬件

HARD DISK　硬盘

HZ　赫兹(频率单位)

I：

IC　集成电路

INT　输入

INTERFACE　接口

J：

JOYSTICK　操纵杆、控制盒

K：

K (KILO)　千

KEY BOARD　键盘

L：

LCD　液晶

LED　发光二极管

LEFT　左

LOAD　将磁盘上的程序装入机器内存

LYNX　雅达利公司推出的袖珍彩色液晶游戏机

M：

MD (MEGA DRIVE)　世嘉公司于1989年推出的16位游戏机

MEGA　兆(10^6)，简写为“M”

MEMORY　存储

MODE　模式、方式

MODEL　型、模型

MODEM　调制解调器

MON (MONITOR)　计算机监视器

N：

NEO GEO　SNK 公司 1990 年推出的高级游乐系统

NITENDO　任天堂公司英文名

NORMAL　正常的、标准的

NTSC　正交平衡调幅制彩色电视制式（适合日、美等国的彩色电视制式）

O：

OUT　输出

P：

PAL　逐行倒相正交调幅制彩色电视制式（适合我国和香港地区的彩色电视制式）

PATTERN　图形

PC ENGINE　日本电气公司于 1987 年推出的 16 位游戏机

PCM (PULSE—CODE MODULATION)　脉冲编码调制

PLAY　玩，游戏

PLAYER　唱机

POWER　电源

PORTABLE　便携，袖珍

PPU　视频处理器

PRINTER　打印机

PROGRAM　程序

PSG (PROGRAMMABLE SOUND GENERATOR)
可编程声音发生器

PUSH　节目卡推出键

Q:

QUARTZ　石英

R：

RAM　随机存储器

RECEIVER　接收器

READ 读

REMOTE 遥控

RESET 复位,游戏机复位开关

RF 射频

RGB 三原色(红 RED、绿 GREEN、蓝 BLUE)

RIGHT 右

ROM 只读存储器

RUN 运转

RPG (ROLE—PLAYING GAME) 有角色的游戏

S:

SAVE 将机内存储程序装入磁盘

SEGA 世嘉公司名

SELECT 选择

SLOT 槽

SNK 日本游戏机制造厂商名

SOFTWARE 软件

SPEED 速度

SPRIT 角色

SRAM 静态随机存储器

START 开始,启动

STEREO 立体声

SUPER FAMICOM 超级任天堂游戏机

SUPER GRAFX (SG) "PC ENGINE"改良机种,于 1989 年推出

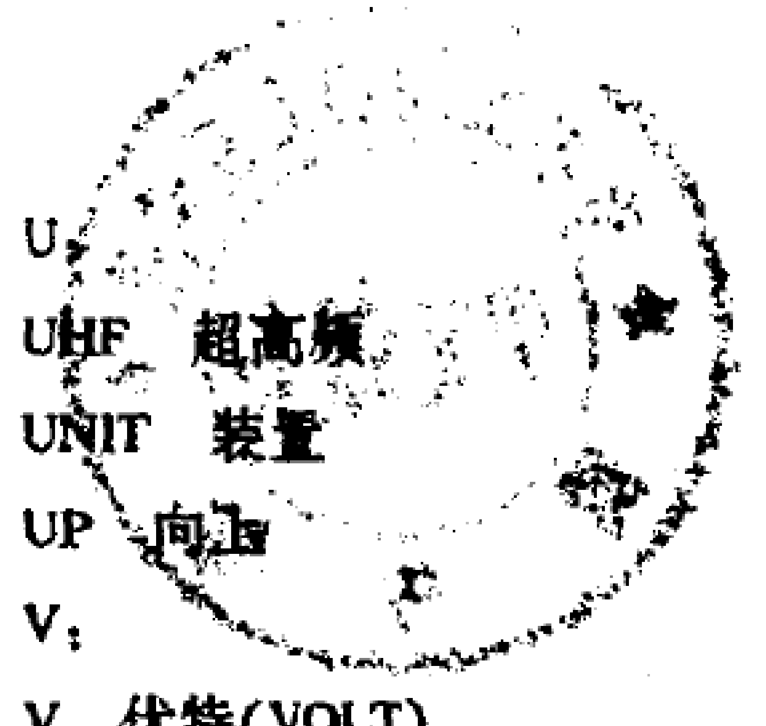
SWITCH 开关

SYSTEM 系统

T:

TURBO 游戏机中连发键

TV (TELEVISION) 电视



U:

UHF 超高频

UNIT 装置

UP 向上

V:

V 伏特(VOLT)

VHF 甚高频

VIDEO 视频

W:

W(WATT) 瓦特

WRITE 写

X:

X X－tal (CRYSTAL) 晶体，一般指石英晶体

3D (THREE DIMENSION) 三维、三度、立体